http://www.oldgamesitalia.net/

# 16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

## AMIGA, ATARI ST
## PC & COMPATIBILI, CONSOLE
## GIOCHI ELETTRONICI

NUOVO!
PIU' PAGINE
PIU' COLORE!

Anno IV Numero 35 - Ottobre 1991 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Insert Preview:
Tutto quello che uscirà
e molto di più!

TURBO CHALLENGE II
OUT RUN EUROPA:
CHI VINCERA'?

ITALIANI SEMPRE PIU' BRAVI!

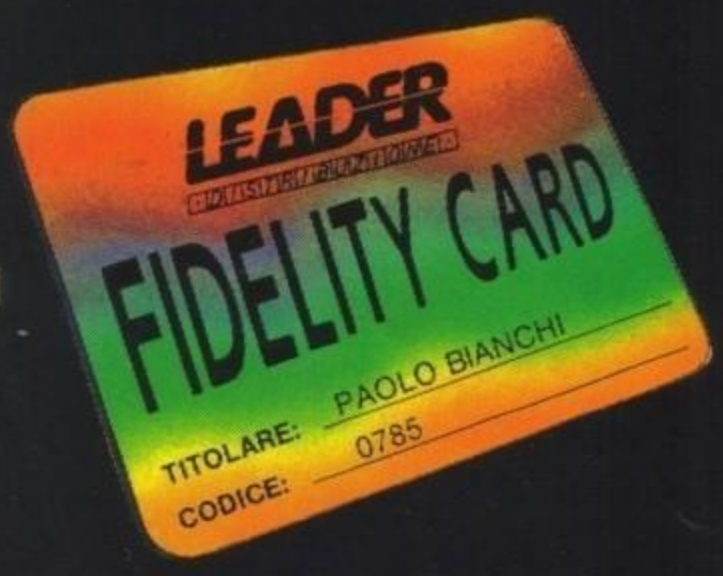
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ALIEN STORM™

... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.


* Offerta valida fino al 30/11/91




Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

| | | |
|---|---|---|
| 64 cassetta | ~~19.900~~ | 17.900 |
| 64 disco | ~~25.900~~ | 23.300 |
| Amiga | ~~29.900~~ | 26.900 |

SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1990, 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

CADMID


http://www.oldgamesitalia.net/

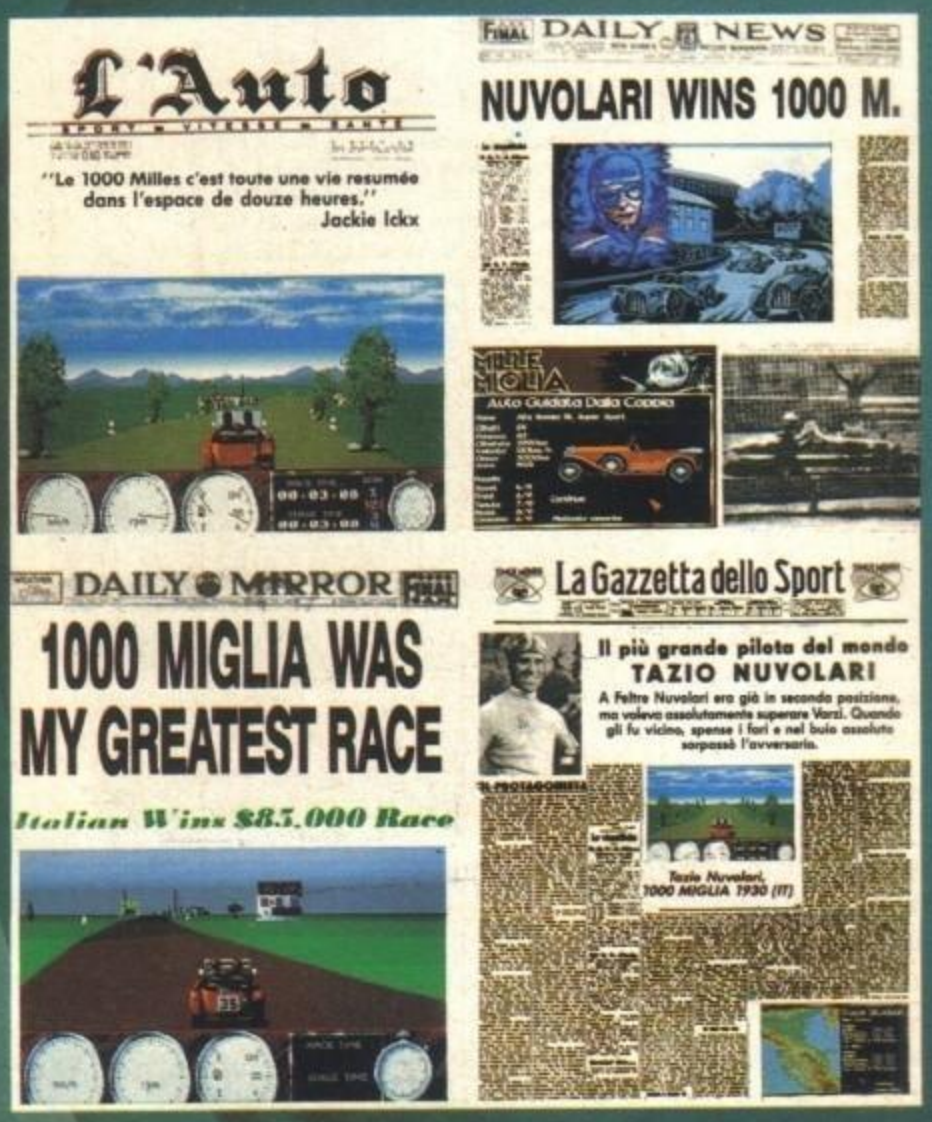
http://www.oldgamesitalia.net/

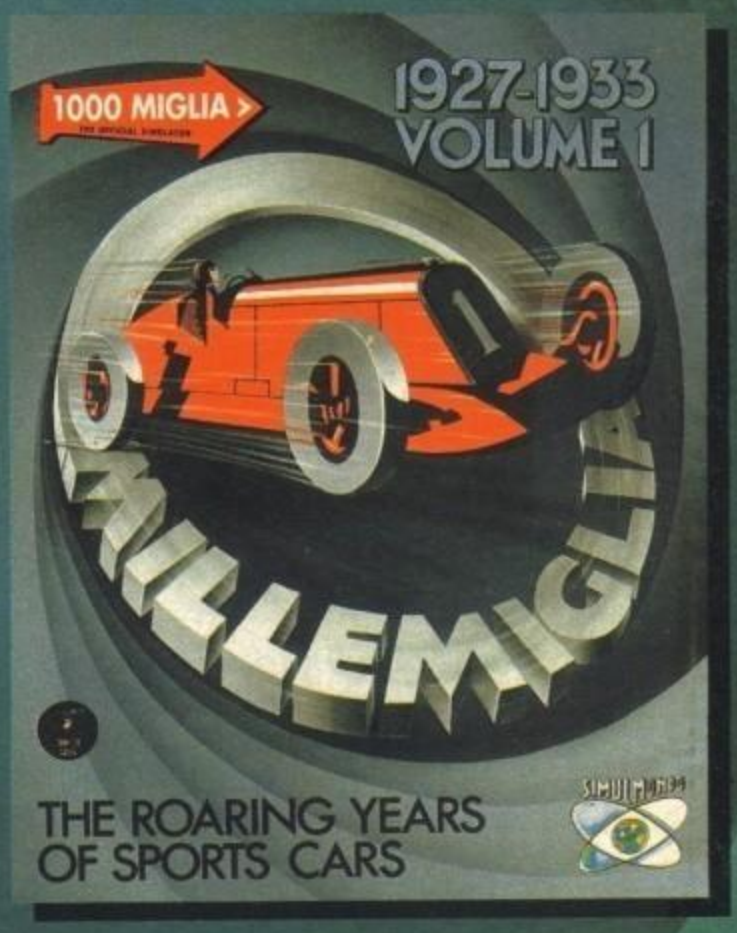
http://www.oldgamesitalia.net/

# 1000 MIGLIA™
THE OFFICIAL SIMULATOR

DAL 31 OTTOBRE NEI MIGLIORI NEGOZI

# 1927-1933 VOLUME 1




K
Giorgio Baratto

- Reale possibilità di condurre tutte le macchine che parteciparono realmente alla corsa.
- Scorrimento fluido e veloce che rende perfettamente le velocità e la pericolosità di alcuni tratti del tracciato.
- Molte opzioni che danno la sensazione di interagire in maniera effettiva con il risultato finale di ogni tappa.

C64 VERSION

PC 256 COLOR VERSION

Su queste strade simulate corrono le mitiche:
FERRARI, ALFA ROMEO, LANCIA, BMW, MERCEDES, PEUGEOT, CITROEN, JAGUAR, ASTON MARTIN, SAAB.

AMIGA VERSION

AMIGA VERSION

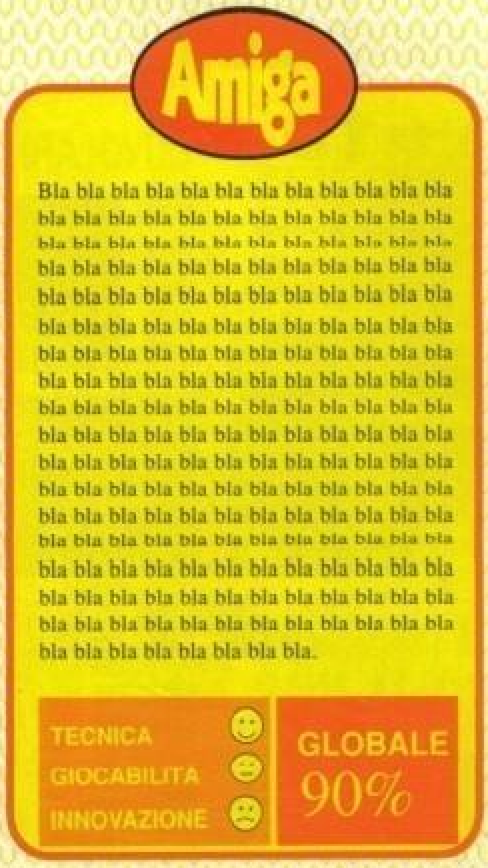
SIMULMONDO®

http://www.oldgamesitalia.net/
rti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 05
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# LA GUIDA COMPLETA ALLA VALUTAZIONE DELLO STAFF DI TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.



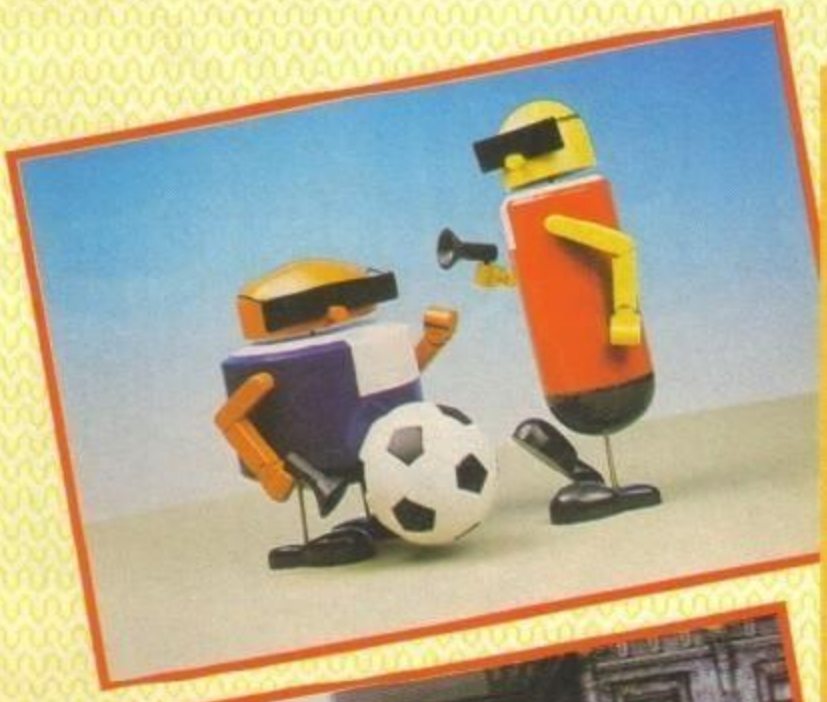

Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

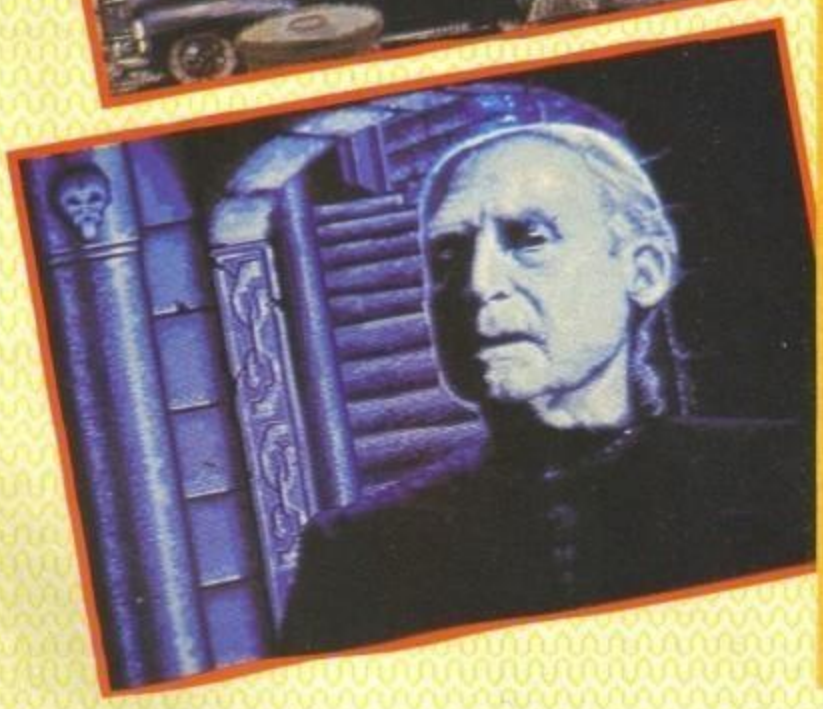
**Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.**
**La Redazione.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# EDITORIALE





## LAST BATTLE!

Eccomi reduce da Londra e dall'ECES, la manifestazione di cui troverete ampie notizie in questo numero di The Games Machine. C'è un po' di subbuglio qui in Redazione, come al solito facciamo girare un po' di competenze perché così tutti i collaboratori possono prendere visione del meccanismo che porta una rivista dalla sua creazione alla stampa. Comunque sia ci stiamo divertendo sempre di più e ci auguriamo che la rivista trovi sempre di più il vostro gradimento. Ah proposito di gradimento: Alex ha passato notti insonni per finire di elaborare le risposte del questionario di TGM e dobbiamo dire di essere stati molto soddisfatti dal vostro gradimento. Parleremo comunque in modo dettagliato delle vostre richieste che intanto cercheremo di accontentare al più presto, lasciateci solo un po' di tempo!

In questo numero troverete 8 pagine in più di cui ben 100 a colori, invece delle 84 dei numeri precedenti: per noi è un grande sforzo che ci auguriamo venga apprezzato da voi lettori.

Nelle pagine che seguono troverete comunque le preview di tantissimi giochi di grandissimo livello; vi aspetta quindi un anno di software di grande qualità, e una rivista che migliorerà mese dopo mese... parola di tutta la Redazione.

*Stefano Gallarini*

**Editore:** Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Donatella Elia **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI) **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%
**Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina** solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

1
ANNO I
NUMERO 1
OTTOBRE 1991
LIRE 4000

# CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SISTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

Dagli Stati Uniti arrivano i Simpsons sul vostro NES!

SONIC contro MARIO... chi vincerà?

SUPER MARIO BROS 3 in anteprima!

Tutte le novità dal Giappone e

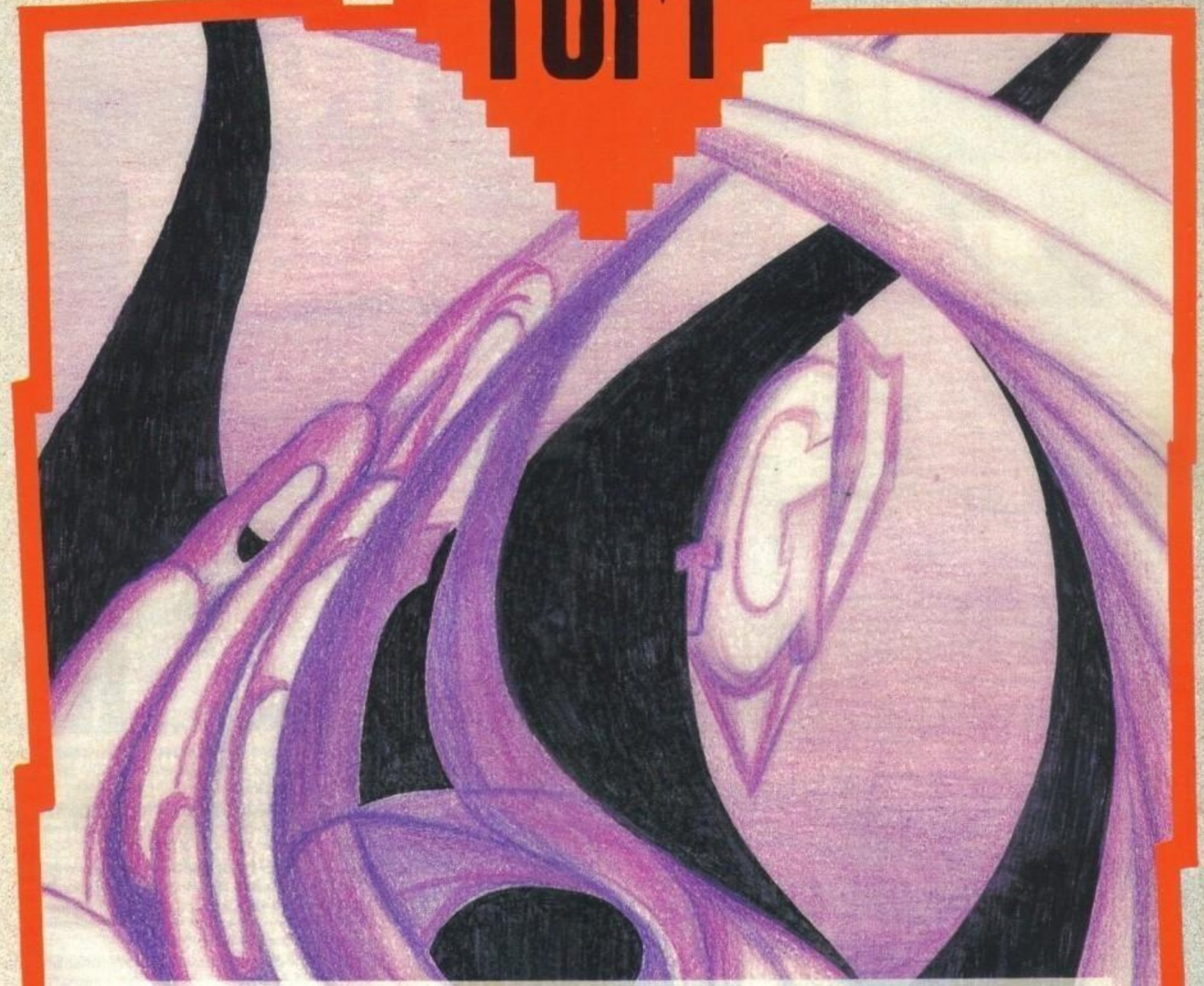
## OUT RUN

la più famosa simulazione di guida firmata SEGA, finalmente sul vostro Mega Drive!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TGM




| | |
|---|---|
| ECES STORY | 8 |
| PREVIEW | 10 |
| REVIEW | 42 |
| MAXI TRICKS | 51 |
| POSTA | 103 |


## AMIGA


| | | |
|---|---|---|
| BATTLE CHESS II | (L. 59.000) | 47 |
| BLADE WARRIOR | (L. 49.900) | 50 |
| CHAMPION DRIVER | (L. 49.900) | 60 |
| DEATH KNIGHTS OF KRYNN | (L. 69.900) | 98 |
| DOUBLE DOUBLE BILL | (L. 59.900) | 86 |
| ELF | (L. 29.900) | 92 |
| LOTUS TURBO CHALLANGE II | (L. 49.900) | 42 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | (L.49.900) | 89 |
| OUT RUN EUROPA | (L. 29.900) | 66 |
| RODLAND | (L. 49.900) | 82 |
| THE SIMPSONS | (L. 29.900) | 74 |
| FOOTBALL CHAMP | (L. 59.000) | 79 |


## PC


| | | |
|---|---|---|
| CALIFORNIA GAMES II | (L. 69.900) | 70 |
| F-14 TOMCAT | (L. 59.900) | 59 |
| ULTIMATE BASEBALL | (L. 49.900) | 101 |


## ST


| | | |
|---|---|---|
| LOTUS TURBO CHALLANGE II | (L. 49.900) | 42 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | (L. 49.900) | 89 |
| OUT RUN EUROPA | (L. 29.900) | 66 |
| RODLAND | (L. 49.900) | 82 |
| THE SIMPSONS | (L. 29.900) | 74 |
| FOOTBALL CHAMP | (L. 69.000) | 79 |


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# APPUNTI DI VIAGGIO ECES...SIVI

Di Stefano Gallarini

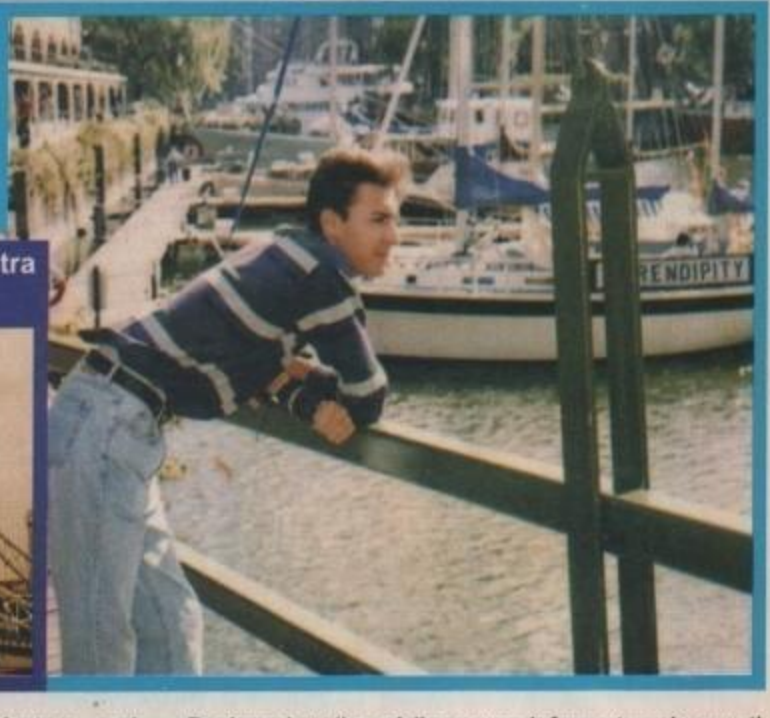
Ormai bisognava partire, anche se Max per la verità non sopporta benissimo l'aereo che, discorsi di sicurezza a parte, lo "stacca da terra" un po' troppo per tranquilizzarlo. Comunque sia ci troviamo all'aeroporto di Linate alle 8 del mattino, puntuali. Il solito check-in, ed eccoci pronti per la nostra avventura londinese che, a dire il vero, comincia con l'acquisto al Duty Free di articoli decisamente non anglosassoni. Il volo è molto tranquillo, su un Airbus Alitalia, e mentre io giocavo sul Game Boy Duck Tales che mi era appena arrivato a casa, Max cercava di attaccare bottone con una ragazza seduta nella fila a fianco parlando del tempo, di Londra e chissà di quali altri grandi problemi sociali.

La ragazza non è che sia proprio bella ma Max, mi spiega dopo, arrivati in aeroporto, ha delle sue tattiche: "beccare" quelle brutte che SENZ'ALTRO ti faranno conoscere poi le loro amiche più carine... bha, convinto lui...

Io stacco la faccia dal Game Boy quando la coppia di anziani signori che sedeva vicino a me mi fa domande su Londra e le sue bellezze: ha colto giusto perché io adoro quella città e mi metto a spiegare, raccontare, consigliare. Siamo arrivati a Londra.

Dopo un po' di peripezie fra fototessere e sterline, prendiamo la metropolitana che ci porterà al Tower Bridge, dove ci attende il nostro albergo: THE TOWER HOTEL.

Sul ponte di Santa Caterina Max sta pensando alla giornata che lo aspetta... oppure sta ancora dormendo, chi lo sa!



Questo era il panorama dalla nostra stanza d'albergo.

L'albergo è molto grande, tutto marmo e fontane, e si affaccia al Tower Bridge da una parte e al porto di Santa Caterina dall'altra. Ottimo panorama.

La stanza non è molto grande, ma c'è tutto, compreso il pentolino elettrico per farsi il tè e il caffè, la pressa per stirarsi i pantaloni e altre amenità... sì Max, lo so che c'era anche la TV a circuito chiuso... ma non lo volevo dire ai nostri lettori...

Posiamo le valige, ci diamo una rinfrescata e via, pronti a partire verso la meta, l'European Computer Entertainment Show.

Abbiamo già degli appuntamenti con varie Software House, ma la maggior parte di questi sono fissati per sabato.

Così utilizziamo questo giovedì per salutare gli amici italiani che abbiamo incontrato là e per fissare tutti gli appuntamenti per i prossimi due giorni. Il pomeriggio vola via, e Max riesce ad abbordare Burt Simpson che si aggirava per i corridoi della fiera.

Fissando gli appuntamenti ci siamo guardati bene da EVITARE in assoluto il venerdì pomeriggio, perché

Ecco i due inviati speciali: Stefano e Max.

Ecco alcuni dei regali che abbiamo recuperato all'ECES: l'asciugamano di Larry Laffer, le magliette della Gremlin e quella di Ninja Rabbit.

http://www.oldgamesitalia.net/

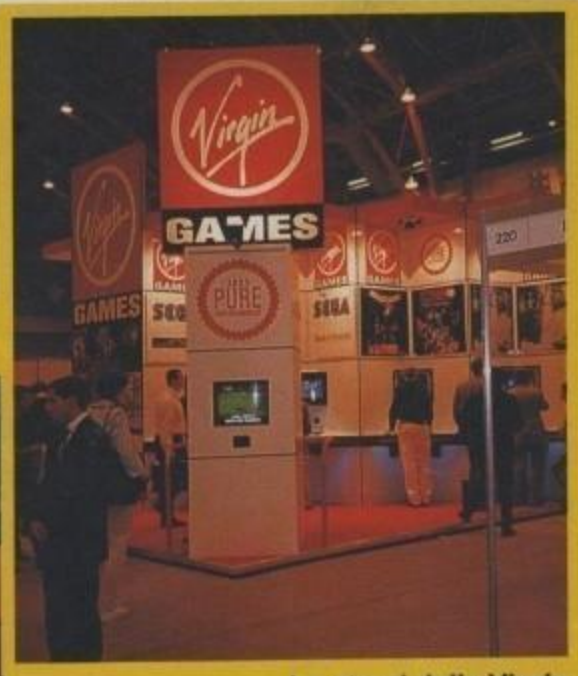
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'avremmo dedicato alle spese pazze... e così è stato. Si torna il albergo, si cena, e si va al primo party dell'avventura. E' una festa molto divertente, sorretta da una bravissima band di giovani inglesi che ballavano e cantavano a ritmo di famosissimi brani suonati davvero bene. Il party era quello della US GOLD, PSYGNOSIS, CORE e altre grandi Software House. Tiriamo le tre di notte e in pista resta poca gente: Io, Max, Anna, Katia e Michael della Leader e una certa ragazza dell'Activison che Max vorrebbe restasse anonima (l'abbiamo conosciuta quello stesso pomeriggio al Cocktail dell'Activision)... ma la stanchezza e un tipo con gli occhiali non permettono l'incontro... sarà per domani?
Venerdì mattina. A fatica ci svegliamo alle otto del mattino, abbiamo degli appuntamenti e dobbiamo rispettarli. Il tempo è sempre molto bello. Arriviamo in Fiera, concludiamo i nostri incontri e pranziamo con uno dei nostri Editori (nonché Direttore Responsabile di questa rivista). Ammettiamo la nostra colpa: "Niente appuntamenti questo pomeriggio signor Ferri, dobbiamo andare in giro per edicole a cerca riviste di computer e... dischi!".
Non ci sono problemi, meglio la sincerità che i sotterfugi, del resto poi abbiamo così tanti appuntamenti per il giorno dopo che un po' di relax non ci può fare che bene. Ma che relax del caspita? Correre per le strade di Londra a fare acquisti, vedere dischi e cercare la maglietta dell'Hard Rock Café è stato uno stress mica da poco...
Comunque sia un po' di "amusement" non fa certo male, e corriamo al Trocadero dove hanno appena aperto una sala giochi grandissima con coin-op dell'ultima generazione: film tridimensionali da giocare col joystick (è incredibile, vorrei fare un articolo solo su questo arcade), tiri a segni gestiti dal videodisco con personaggi recitati da attori, realtà virtuale con una gara automobilistica e l'immancabile G-LOC a 360 gradi che non abbiamo esitato a provare.
Dopo questa "faticosa" giornata, ritorniamo in albergo e ci attendono due cene: una con la US GOLD e i personaggi Leader, l'altra con la CORE e i personaggi SOFTEL. Dobbiamo assolutamente decidere per quale delle due optare, non si possono fare due cene, ed è spiacevole doverne saltare una (non per la cena in sé stessa, ma per il piacere di conoscere nuovi personaggi e stare insieme ai nostri amici delle varie Società Importatrici Italiane), comunque sia accettiamo l'invito della US GOLD perché avevamo dato il nostro OK il giorno prima, mentre per quanto riguarda la CORE l'abbiamo saputo solo all'ultimo momento.
La cena è stata ottima, e Marie della US GOLD ha scelto un delizioso ristorante italiano. Fra fettuccine, ravioli e saltimbocca alla romana (a proposito, chi ha bevuto tutto il vino? Non mi guardare così, Max, io non l'ho toccato...!) la serata si è risolta benissimo con una bella puntatina in discoteca: l'Hippodrome. Siamo stanchi, sono le quattro, e ci aspetta l'indomani la colazione alle otto con l'Editore e poi una decina di appuntamenti con le Software House. Dormiamo troppo poco, ma comunque ci riusciamo ad alzare (vero, Max?) e iniziamo così la nostra giornata di sabato.
Max nei corridoi dell'ECES cerca sempre la sua bella

Stefano è pronto a fare un viaggio a 360 gradi (non di cottura!) con G-LOC.

...Roberto Ferri che scappa!




Lo stand della Virgin.

La vera conquista di Max: Burt Simpson!

La pseudo-conquista di Stefano: Nikki della Tecmagik!

dell'Activision, (ma figurati, avevo già cambiato marca) Nd.Max ma ormai è troppo preso dalle novità che questa Fiera ci ha mostrato per poter pensare ancora a lei, e la giornata finisce fra colloqui, esclusive e appuntamenti. Ci resta la serata. E ci aspetta un party incredibile. Ci prepariamo, giacca e cravatta, perché siamo ospiti del party della OCEAN che si svolge su un battello a ruota del 1890 tipico del Mississipi: l'Elizabethan. Il programma della serata prevede, oltre al cocktail e alla cena, anche una bella giocata alla Roulette e al Black Jack (l'unico gioco che mi spinge ad andare al casinò) e una crociera di un'ora lungo il Tamigi.
Proprio una bella serata. Al casinò sul battello non si giocano soldi veri, abbiamo 50 sterline in fiches da puntare al tavolo che vogliamo e alla fine della serata chi ha più fiches vince una bottiglia di Champagne. Max stravince alla Roulette, mentre io vinco (ma molto meno) al Black Jack, e così decide di andare con Michael a giocare al Casinò vero. Ma lo ritroverò in stanza molto più tardi senza che sia riuscito a entrare nel vero Casinò perché quello scelto era riservato solo ai soci. In compenso però... Io invece resto sul battello, mi godo la gita sul Tamigi a fianco di Anna, di Katia e di Niki della Tecmagik e alle due scendo con loro (Niki esclusa perché si è dileguata) (ti è andata male, eh Stefano? Nd Max) e andiamo a fare un giro in Trafalgar Square. Siamo stanchi e andiamo nei rispettivi alberghi. Sono le tre passate.
E' domenica, è l'ora di ripartire e tornare a Milano. L'aereo è alle 10 e 55, ci prepariamo, usciamo e arriviamo all'aeroporto. Si parla, si chiacchiera, si prende l'aereo e si arriva in Italia. Max è trepidante perché non vuole perdere assolutamente la partenza del Gran Premio a Monza, ma un Corriere della Sera sottratto gentilmente a un passeggero gli comunica che questa avverrà alle 15... farà in tempo così a seguirla in TV. Fantastico!
Ci salutiamo. Abbiamo un sacco di cose da raccontare e da mostrare in anteprima. Leggetevi allora le prossime pagine, perché lì ci sono tutti i progetti del futuro, e sono davvero tantissimi. Grazie anche a Max che da questo numero della rivista diventa il Caporedattore di The Games Machine. Gli facciamo tantissimi auguri, e Londra è stata la sua promozione.
Cosa dici Alessandro? Che Amiga Format ha organizzato a Londra un'altra Fiera del software? Ok... ci andiamo... ti dispiace non essere venuto anche tu, vero? Così IMPARI!

Stefano e Anna Vernocchi... erano soli?

NO! Erano alla cena della US GOLD insieme a Marie e a Katia (nella foto) e a Max, Michael, eccetera.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# U.S. GOLD®

**Per cominciare alla grande questo numero decisamente impostato sulle preview in anteprima presentate a Londra occupiamoci subito di una delle case che ha, come sempre, il maggior numero di prodotti in arrivo...**

## ALIEN STORM

Il titolo di testa non potrebbe non essere l'attesissimo CRUISE FOR A CORPSE che è ormai finito! Per la recensione, slittata ancora di un numero, attendiamo che sia disponibile la versione in italiano, ma posso già dirvi che il gioco è semplicemente favoloso, il Top Score lo si può già considerare prenotato... Altro titolo di notevole richiamo è l'atteso OUT-RUN EUROPA che siamo miracolosamente riusciti a recensire su questo stesso numero e potrete quindi rendervi conto da soli di come abbia ben poco a vedere con i suoi due predecessori. Per il resto ci sono parecchi altri titoli che abbiamo già personalmente visionato all'Eces (anche se versioni non definitive) e dei quali sono quindi in grado di dirvi le mie prime impressioni. Praticamente ultimato, ALIEN STORM è la conversione del colorato coin-op della Sega, il gioco è sviluppato in tot livelli suddivisi in tre sezioni differenti ciascuno: la prima mi è sembrata un attimino scattosa, decisamente ben fatta la seconda e addirittura troppo veloce la terza, graficamente discreto e sostanzialmente fedele la considero una conversione discreta. Molto bello e giocabile m'è parso MEGA TWINS, simpaticissimo platform games per due giocatori a scorrimento orizzontale, gli sprites tondi e ben animati sono indubbiamente convincenti, da verificare la facilità... Altre due importanti conversioni sono quella di BONANZA BROS, che sta venendo uguale all'originale (cioè bene), e soprattutto quella di FINAL FIGHT che a causa delle dimensioni dei personaggi si preannunciava quantomai complicata... E così è stato! Graficamente non è malvagio, mi è solo sembrato un attimino confuso, vedremo fra un mesetto circa Siamo così arrivati al titolo di spicco per il prossimo Natale, si tratta di GODFATHER del quale, oltre alle foto, alleghiamo alcune immagini disegnate a mano sulle quali è stato poi sviluppato il gioco. Vi dico subito che saranno disponibili due versioni, quella arcade e quella adventure, della seconda non si conosce ancora nulla, la prima

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

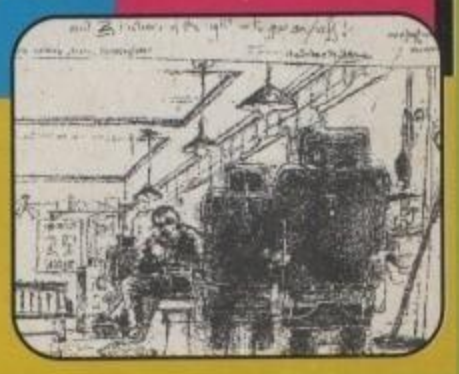


può vantare una grafica veramente strepitosa (cosa vi sembra?) e tutta una serie di scene tratte da tutti e tre i film della celebre trilogia. Personalmente non ho capito esattamente se tutto quello che dovete fare è solo sparare in giro (se devo essere sincero il ragazzo che ci illustrava i giochi (identico a Robert Smith dei Cure, mai vista una somiglianza

simile, peccato non aver avuto la macchina fotografica) era praticamente incomprensibile, Stefano ed io non abbiamo fatto altro che annuire sorridendo per circa mezz'ora spiegandogli ogni tanto di parlare in modo più chiaro: esasperante! Ci siamo consolati quando abbiamo visto che non eravamo i soli in quelle condizioni...), ma in ogni caso la cosa mi sembrava ugualmente interessante. Penultimo gioco visionato è la versione arcade di INDIANA JONES 4 (realizzata in prospettiva isometrica) e quindi un G-LOC appena iniziato, troppo presto per dire di più, c'era solo l'orizzonte che girava! Come la mia testa del resto, non mi ero ancora ripreso dalla serie impressionante di vodka-lemon della sera precedente, ma di questo vi avrà, forse, già parlato Stefano...

MAX

## GODFATHER

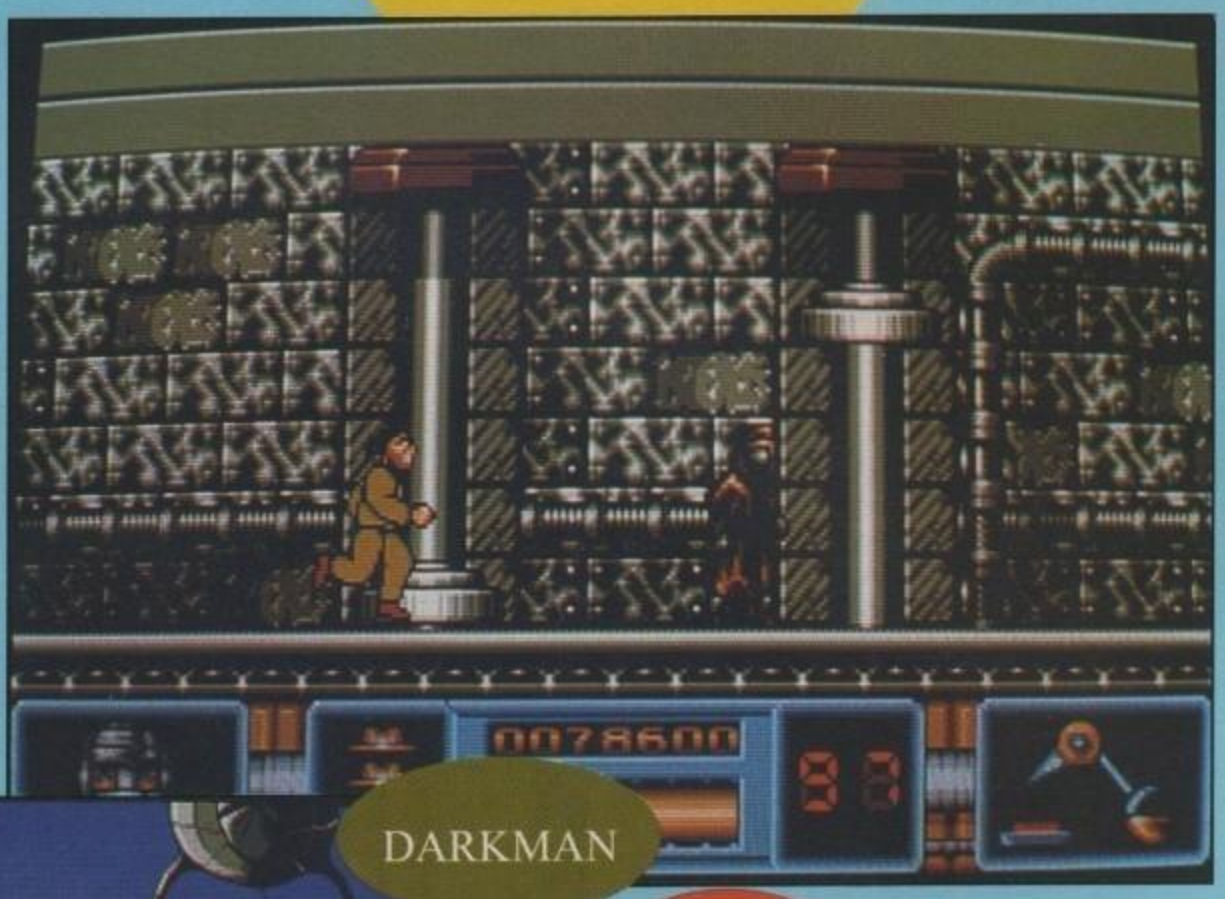


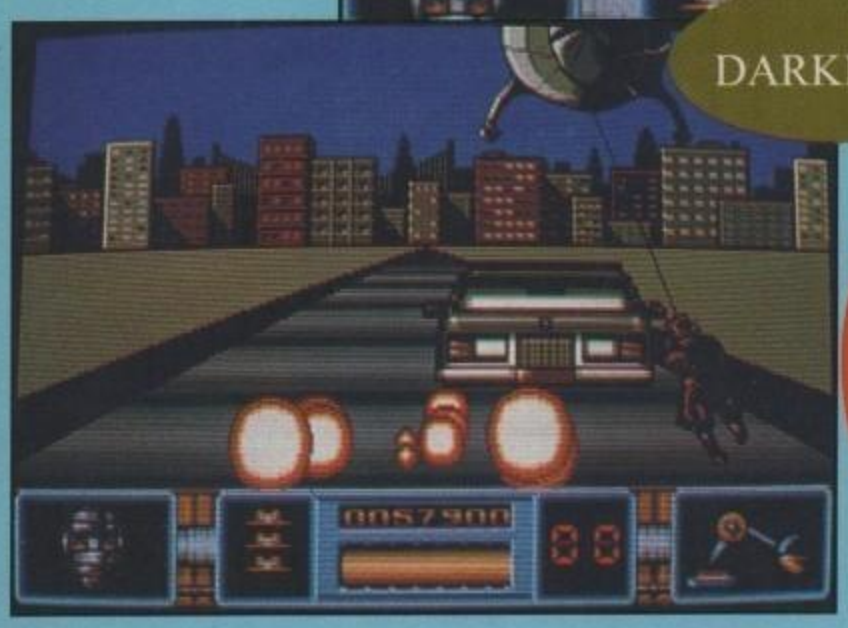
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ocean





DARKMAN

Dunque, vediamo un po'... ELF e SIMPSON hanno già risposto all'appello cerchiamo di fare il punto della situazione capendo chi ancora manca...

SMASH TV

Per prima cosa ci sono un paio di titoli dei quali vi abbiamo già mostrato le foto un paio di mesi fa che sono tutt'ora latitanti, si tratta di WILD WHEELS e WIZKID che contiamo di recensire quanto prima (non appena riusciremo a mettergli le mani addosso...).

C'è poi un gioco del quale mi occupo in questa sede, anche se uscirà solo come budget, perché è un nome al quale sono, anzi siamo, un po' tutti affezionati, si tratta di un vecchio successo a 8-bit della Ocean che si aggiudicò meritatamente la Medaglia d'Oro di ZZAP!: HEAD OVER HEELS, non temete che lo tratteremo come un ospite che si rispetti! Cominciamo quindi le novità vere e proprie parlando brevemente di DARKMAN, il gioco è ovviamente ispirato all'omonimo film nel quale impersonificherete uno sventurato scienziato che dopo un'involontario bagnetto nell'acido decide di vendicarsi con chi l'ha ridotto in quelle disdicevoli condizioni (la stessa cosa che avrebbe voluto fare pacificamente Joker, perché in realtà lui era buono di spirito, ma siccome aveva a che fare con un mitomane vestito da pipistrello gli è scappato da ridere e...), del demo del gioco ho abbastanza apprezzato la prima fase nella quale fotografare delle spie, per il resto mi sembra piuttosto mediocre. Previsti per Ottobre ci sono altri due grossi titoli, il primo è SMASH TV, conversione

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dell'omonimo coin-op della Williams nel quale dovrete cercare di tenere alta l'audience di un popolare show televisivo futuristico, o meglio, per quanto importa a voi gli spettatori potrebbero anche trascorrere la giornata ascoltando Pippo Baudo, ma siccome c'è di mezzo la vostra stessa incolumità...

Per la serie grosso film, grossa licenza, possibilmente non grosso bidone, la Ocean non poteva certo lasciarsi sfuggire i diritti di un colosso come TERMINATOR 2, che infatti comparirà sui nostri monitor quanto prima, e come da prassi ormai consolidata, in una nuova e inossidabile conversione multievento... e il film?

A Londra era già in programmazione, volevo andare a vederlo, solo che poi ho preferito...

Lasciamo perdere, vorrà dire che ce lo vedremo a Natale, in italiano.

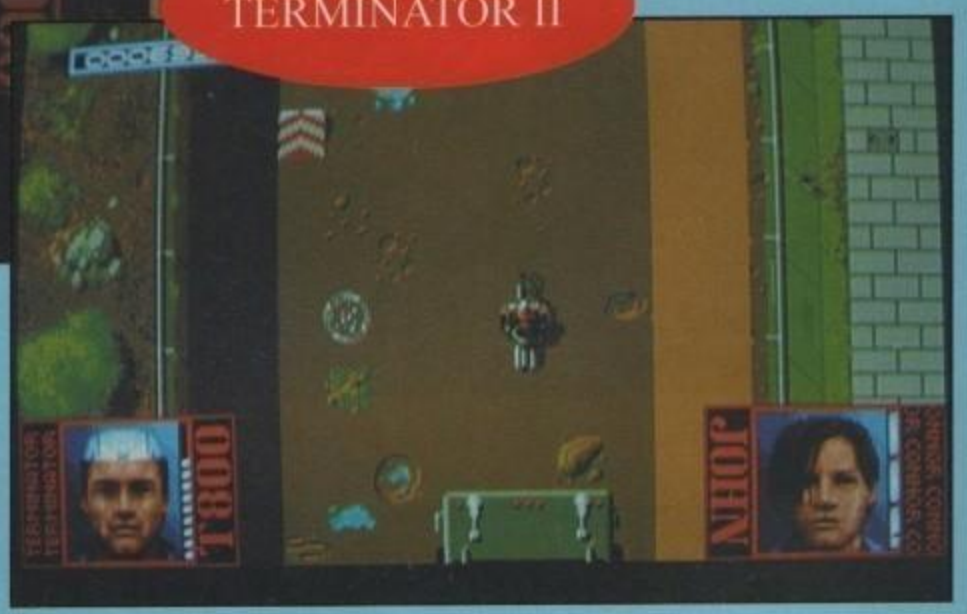
Visto che ormai sono lanciato vi sparo altri tre titoli per i quali non disponiamo ancora di alcuna foto, mi riferisco a HUDSON HAWK (tie-in del film con Bruce Willis, nei quali impersonificherete un ladro acrobatico appena uscito di prigione alle prese con un sacco di situazioni che al momento ancora ignoriamo), SPACE GUN (che riprende le conversioni della Taito più o meno dove le avevamo lasciate ai tempi di Operation Thunderbolt, questa volta invece dei soliti poveri militari ve la dovrete prendere con orde d'orrendi alieni, l'importante è sparacchiare...) e soprattutto WWF WRESTLING che dovrebbe riproporre le brutali gesta dei vari Hulk Hogan, Ultimate Warrior, British Bulldog... Dan Peterson (la potenza debilitante del suo "ffffenomenale" lascia allibito ogni avversario), data la prolungata mancanza di un valido gioco del genere, direi quasi assenza assoluta, si prospettano fin d'ora delle botte da orbi.

Prima di chiudere (la porta per favore, l'ultima volta ha fatto corrente è ho dovuto recuperare gli screeshot dalle mani di un bambino assatanato sotto casa che le aveva scambiate per figurine...), vi anticipo già quella che sarà indubbiamente la punta di diamante per il prossimo Natale, parliamo ovviamente di una licenza di un grande film, e fin qui (parlando di Ocean) niente di nuovo, ma la cosa sconvolgente è che invece della già citata inossidabile conversione multievento si dovrebbe invece trattare di una rivoluzionaria avventura tridimensionale realizzata dagli autori di F-29 e Epic (del quale vi confesso che si sono definitivamente perse le tracce, credo che riprenderò nuovamente l'indagine quanto prima, ma a questo punto non vi assicuro più nulla. Boh!), dalle foto non sembra proprio niente male...

Ah, per chi non l'avesse capito si tratta di ROBOCOP 3!

MAX

## TERMINATOR II



## ROBOCOP III

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La mia testa sta pulsando, il mio cuore sta battendo all'impazzata, l'adrenalina circola in ogni vaso sanguigno del mio corpo iperteso. Lo sono seduto al posto di comando del mio veicolo, pronto ad entrare nell'area di gioco e combattere.

Ci chiamano "Wild Wheels". Combattenti che giocano una partita in cui ci sono solo due modi per [illegible]za di carburante, il carburante della vita!

Ora, il campo di gioco diventa una lotta per la vittarla, una lotta per la sopravvivenza. Il rumore della folla divertita è coperto dagli incessanti ruggiti dell'enorme cuore di questa bestia meccanica. Ma questa è solo la metà della storia. Ora tocca a te entra[illegible]

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ELF

**Le cose più strane accadono solo nelle favole ma nulla di più inimmaginabile ti potrà accadere durante i tuoi viaggi nei panni del folletto Cornelius (ELF). Il tuo anello magico può ammaliare, fare incantesmi ed aumentare di potere quando ti inoltri nelle terre degli spiritelli maligni.**
**Molte creature malvagie ed intrigati test metteranno alla prova le tue capacità. Numerose zone segrete e pericolose sono situate all'interno della foresta, nella quale preziosi indizi ti potranno aiutare a dare una riposta alle tue domande.**
**Ma attenzione: il tuo fantasma si potrà materializzare e darti la caccia!**

LEADER

ocean

ATARI ST & CBM AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PSYGNOSIS

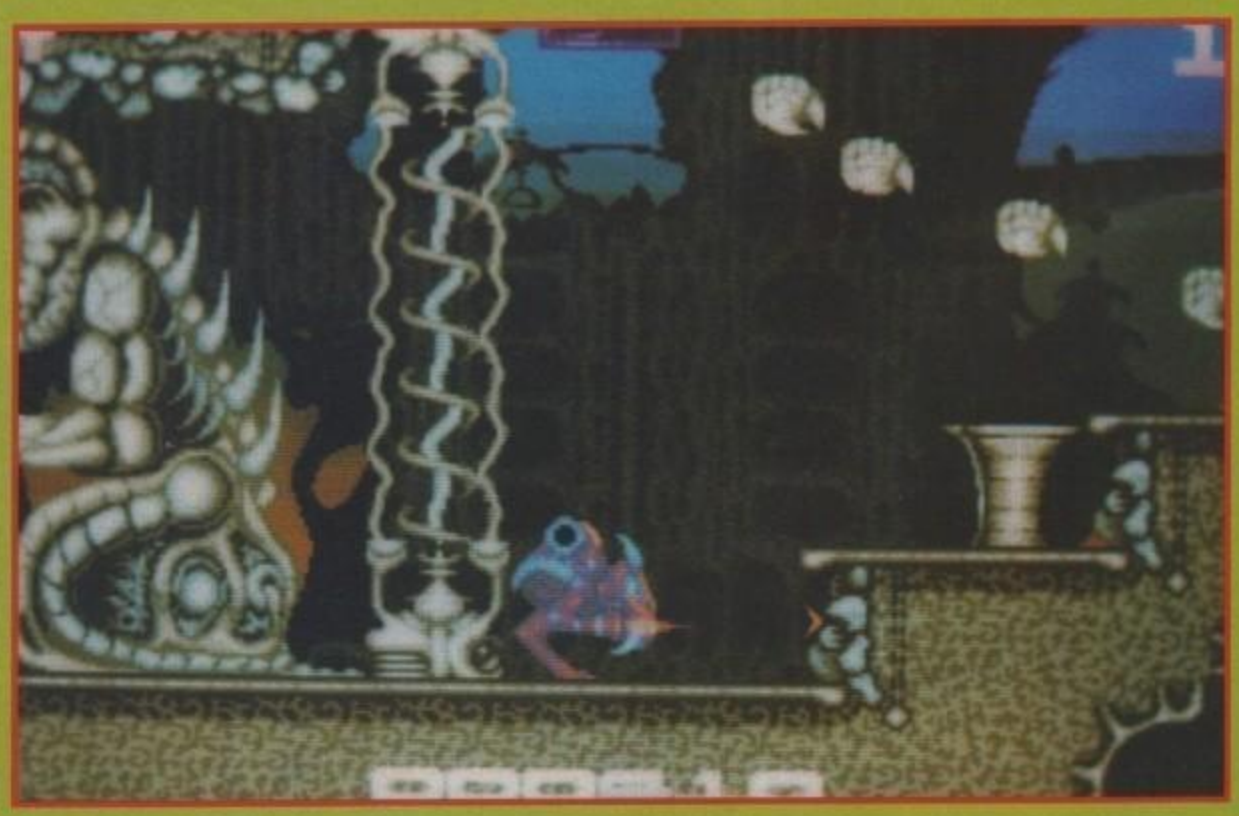
## BARBARIAN II

## LEANDER

**Per quanto riguarda quest'ormai leggendaria software house c'eravamo lasciati prima delle vacanze con l'interessante Armour Geddon e qualche scarna notizia sui giochi previsti per quest'autunno, adesso che siamo in autunno sarà finalmente il caso di saperne qualche cosa di più...**

Chi ben comincia è a metà dell'opera... Visto che le preview di questo mese sono tantissime e i giochi annunciati ancora di più, converrà lasciar da parte ogni indugio e darci dentro... Proseguendo quella si preannuncia come la più imponente carrellata di giochi di tutti i tempi c'è la prima delle nuove meraviglie Psygnosis, si chiama AMNIOS e dovrebbe essere già disponibile durante questo mese di Ottobre (non per niente abbiamo già pensato di metterlo in copertina, bella eh?), per quanto riguarda lo schema di gioco non c'è molto da aggiungere alle foto che troverete sicuramente da qualche parte sulla pagina (e qui faccio i debiti scongiuri... tutte le volte che si dice così poi va sempre a finire che...), si tratta di uno sparaefuggi a scorrimento multidirezionale con visuale dall'alto, il vostro scopo è quello di distruggere dieci pianeti infestati dalle più terribili creature dell'universo (i vigili urbani?), ma non sarà questa la vostra unica preoccupazione, dovrete infatti cercare nel frattempo di liberare dei poveri umanoidi incapsulati che vagano sospesi sulla superficie alla ricerca di un dente cariato, con tali premesse non potrebbe certo mancare il terribile e gigantesco dentista di fine livello... (Continuo a dire che mi fanno scrivere troppo, ma non mi vogliono dare retta! Ve ne accorgerete...). Per quanto riguarda invece l'inizio di Novembre è finalmente previsto l'attesissimo ritorno del primo intrepido eroe di mamma Psygnosis, il caro Hegor, già protagonista dell'epico Barbarian, ovviamente stiamo parlando di... Obliterator 2! Nulla, nulla, dicevamo appunto di BARBARIAN II che dopo una gestazione lunghissima sembra aver finalmente trovato l'ostetrica in grado di farlo venire alla luce; come prevedibile i dati tecnici sono decisamente impressionanti, a quattro anni dal suo illustre predecessore vedremo se sarà nuovamente in grado di galvanizzare il popolo amighista...(Ps. è appena arrivato un demo del gioco, alleghiamo giusto in tempo una foto, ma sinceramente ci aspettavamo di più). Sempre in tema di parti piuttosto difficoltosi non si può non ricordare anche un altro gioco per il quale abbiamo ripetutamente temuto un aborto prematuro (lo dico sempre che i programmatori dovrebbero usare la pillola, se le cose le volete fare, decidetevi pure a farle (possibilmente bene), ma arrivate fino in fondo!), stiamo parlando del titolo più a lungo rimandato fin dai tempi del diluvio universale: ACQUAVENTURA! Cosa vi posso dire, che ci sono le foto e quindi il nascituro è ormai sicuramente in arrivo, il gioco è sviluppato da Bill Pullen (autore, come Vector Grafix, di Empire Strikes

## ORK





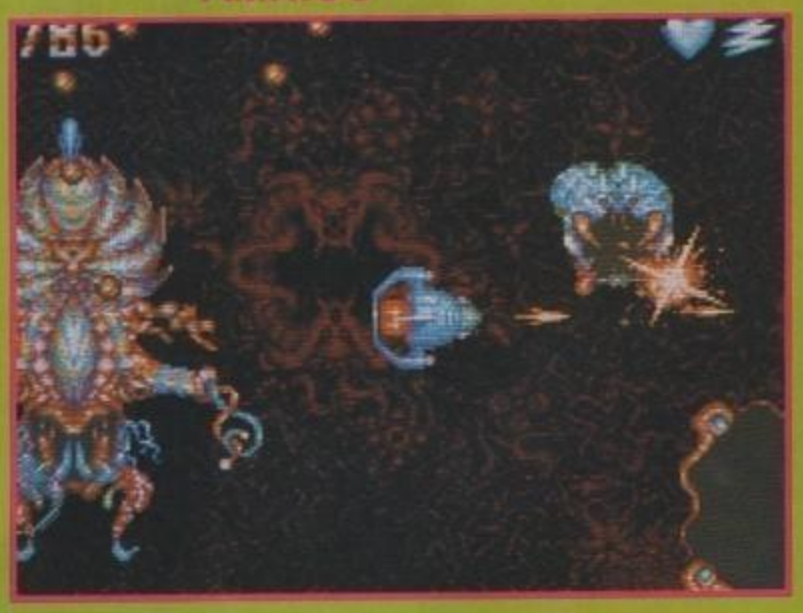
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



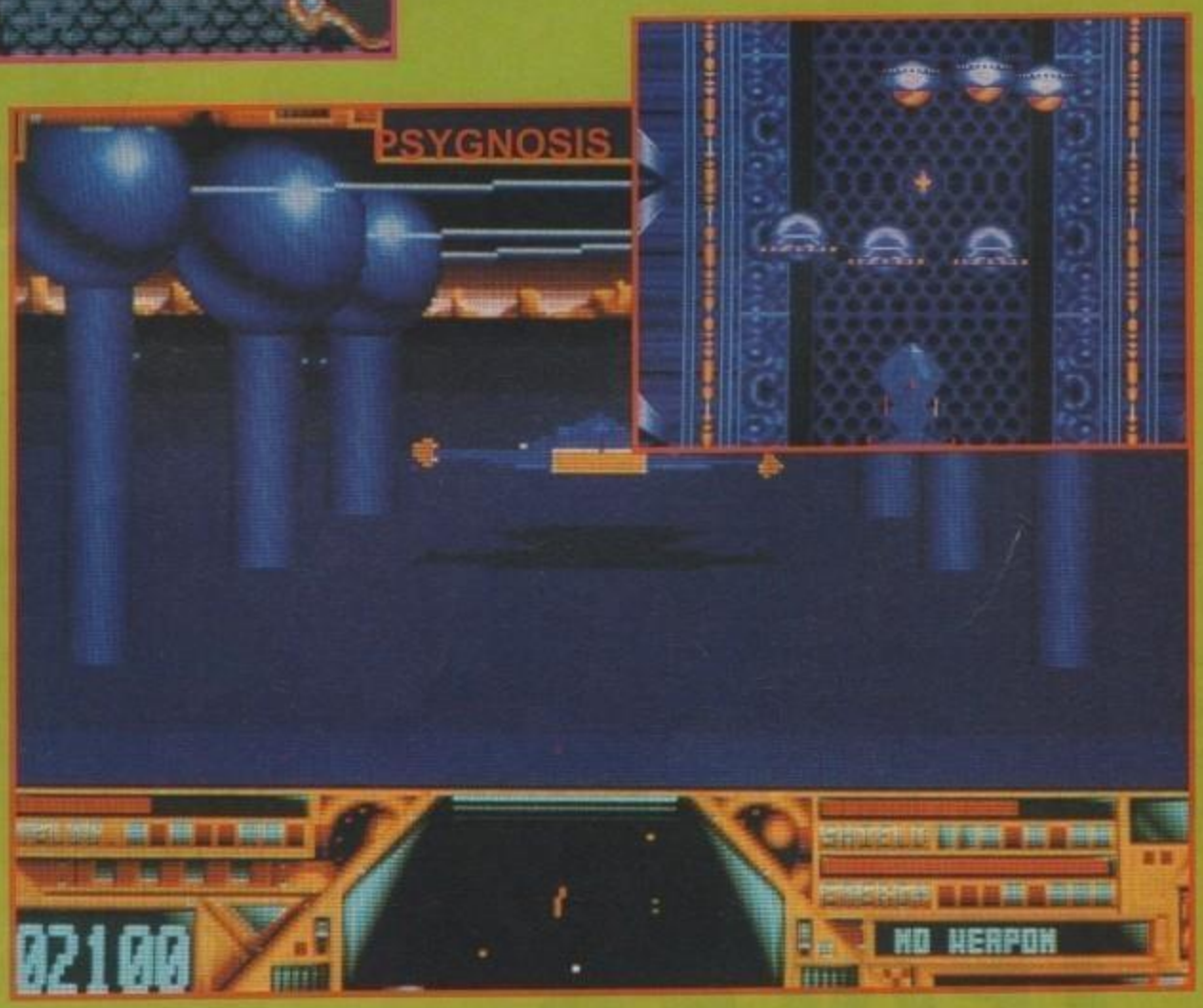
Back) e vi vedrà impegnati, all'interno della vostra poderosa navicella subacquea, in dieci livelli di fluida azione tridimensionale in prima persona, di notevole interesse l'opportunità di modificare il punto di vista fino a poter trasformare il tutto nel solito sparaefuggi a scorrimento orizzontale, come risultato finale può non essere il massimo della vita, ma l'idea è indubbiamente eclatante! Quarto gioco previsto è anche lui un poppante molto irascibile che decide di cambiare nome tutte le mattine, ieri si chiamava Interceptor, oggi ORK, non posso quindi escludere a priori che prima dell'uscita abbia voluto rinominarsi nuovamente; ad ogni modo si tratta di un bel platform con fondali in parallasse e un mucchio di altre cose che scopriremo a tempo debito... Ed eccoci quindi in dirittura finale con l'ultima

AMNIOS



creatura di cicogna Psygnosis che sarà scaricata sui nostri tetti, magari ricoperti di neve, uno di questi prossimi giorni, comunque sia entro Natale; si chiama LEANDER, del quale anche questa volta non posseggo nulla di tangibile (Ps. anche di questo gioco è arrivato un Demo e sembra veramente galattico!) se non qualche scialba informazione riguardante i 22 livelli divisi in tre mondi differenti (visto che i due numeri non sono divisibili attendiamo da qualche parte un terribile semi livello fantasma), la solita super intro con stupore incorporato, 50 frame al secondo, tre livelli di scrolling parallattico, cento milioni di armi diverse per centomila incredibili creature (una media di uno a mille, dovreste poterle iccidere tutte più di una volta!), un succo di pera e una brioche alla marmellata... Credo che a questo punto sia meglio interrompermi qui...

MAX



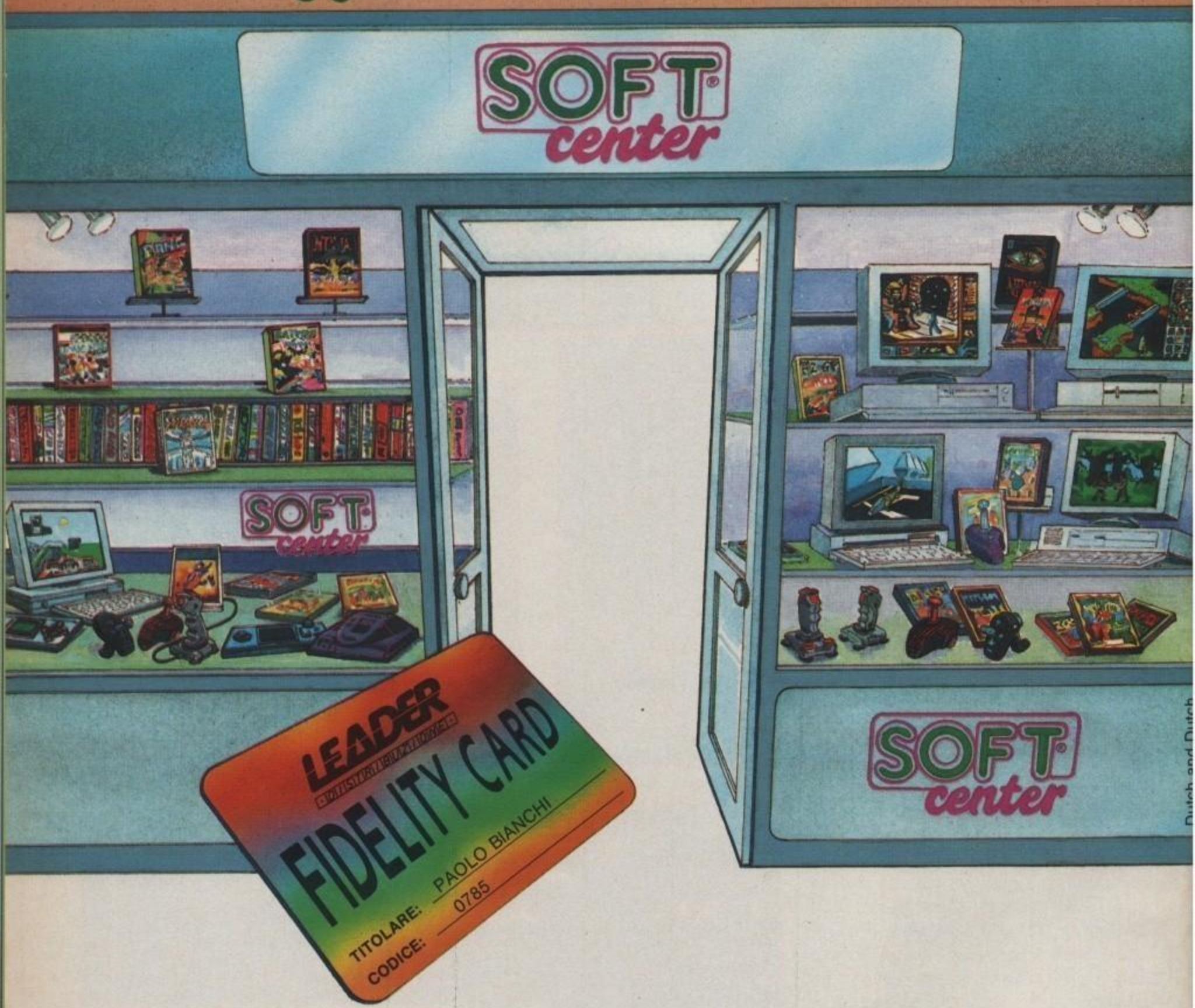

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# FIDELITY CARD

## *I vantaggi di una carta esclusiva*




Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

**LEADER**

DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

T.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SOFT center

**ABRUZZO:**
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

**CALABRIA:**
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

**CAMPANIA:**
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

**EMILIA ROMAGNA:**
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

**FRIULI:**
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

**LAZIO:**
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

**LIGURIA:**
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

**LOMBARDIA:**
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO UBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

**MARCHE:**
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

**PIEMONTE:**
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

**PUGLIA:**
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

**SARDEGNA:**
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI Via Martini 17
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

**SICILIA:**
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Beninvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

**TOSCANA:**
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

**TRENTINO ALTO ADIGE:**
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

**UMBRIA:**
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

**VALLE D'AOSTA:**
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

**VENETO:**
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MIRRORSOFT

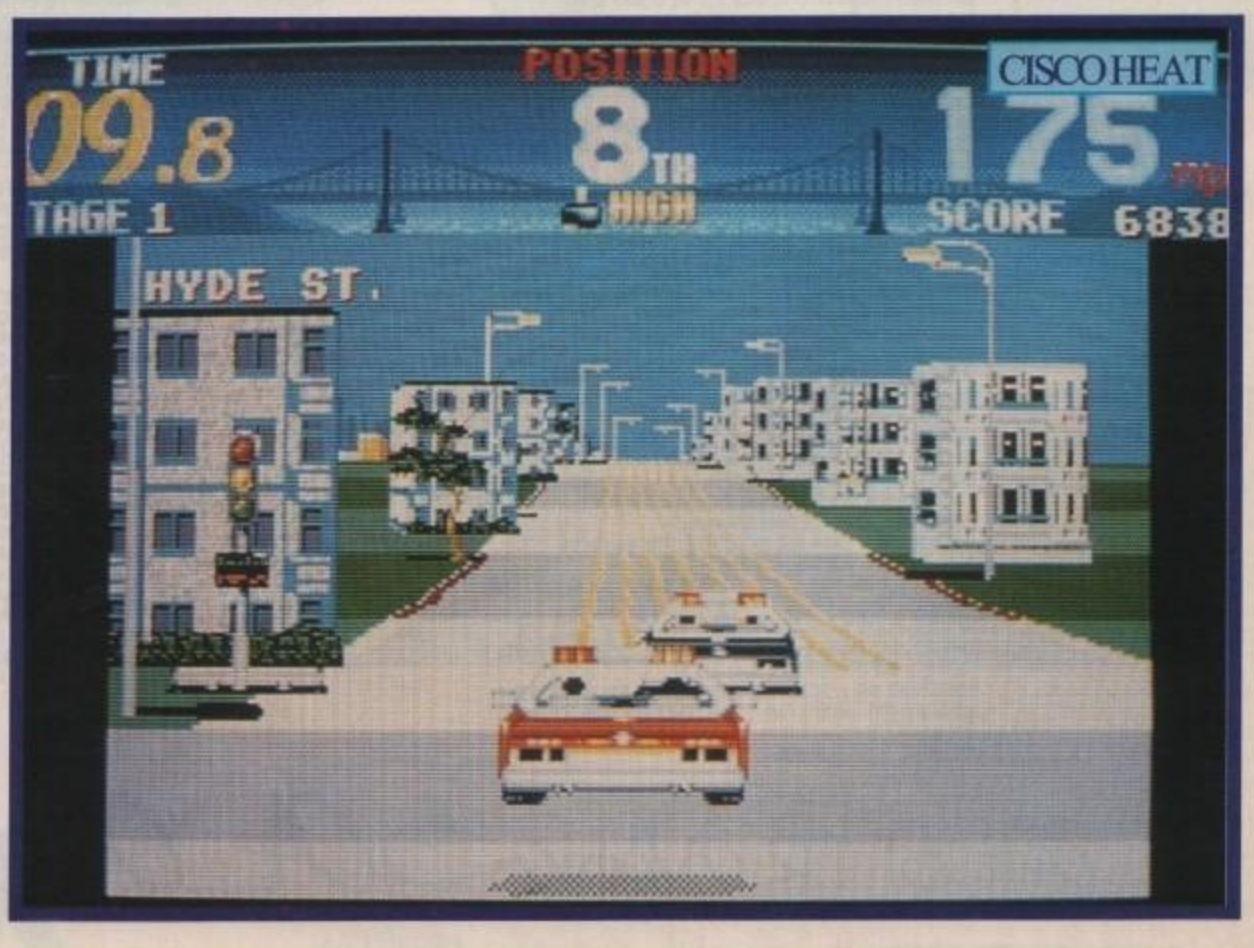
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

*Ma come! Non ne abbiamo appena parlato nel numero scorso? E' vero, è vero, ma cosa volete farci, sarà mica colpa mia se ogni giorno ne salta fuori una nuova... Meglio così!*

RIDERS OF ROHAN

stione non ha (fortunatamente) niente a che vedere con quanto già da tempo in circolazione (robaccia), trattandosi della conversione ufficiale del coin-op della Konami, il lavoro è affidato a quelli della Probe, l'uscita prevista per Novembre, non possiamo che augurarci un valido riscatto dopo la precedente prestazione tutt'altro che convincente... Seconda conversione attesa a breve scadenza è quella dell'ultimo coin-op della Jaleco, si tratta di CISCO HEAT che vi vedrà impegnati fra le colline di San Francisco alla guida di una macchina della polizia (più o meno

Riprendiamo dunque il discorso più o meno da dove l'avevamo interrotto il mese scorso, con i giochi della Imageworks (la principale etichetta pubblicata dalla Mirrorsft) e più precisamente con FIRST SAMURAI del quale vi mostriamo un'altra foto (visto che è veramente forte), il gioco lo si attende sempre con molta impazienza e ci auguriamo di poterne fare la recensione definitiva quanto prima. Visto che s'è rivelata una delle licenze indubbiamente più fortunate di questi ultimi anni occupiamoci di TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (The Coin Op); il gioco in que-




APOCALYPSE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



quello che avevo già detto lo scorso numero, questa volta ci sono anche le foto), l'unico interrogativo riguarda la presenza (piuttosto nefasta a dire il vero) degli Ice come programmatori, per l'esito finale non posso dirvi ancora nulla, ma almeno hanno lasciato in pace Out Run Europa! Di MEGALOMANIA ci siamo già occupati, così come anche DEVIOUS DESIGN dovrebbe essere disponibile quanto prima; nome assolutamente nuovo, anche per noi, risulta invece SUZERAIN, il nuovo gioco degli autori di Brat (Foursfield), sostanzialmente si tratta di un arcade adventure nel quale dovete cercare di salvare il salvabile dopo il disastroso impatto di una meteora su di un pianeta remoto, il gioco è il classico arcade adventure in prospettiva isometrica supportato da un'eccellente grafica, crediamo possa riscuotere un notevole successo, staremo a vedere... E' quindi il turno di uno sparaefuggi che da quel che ho visto mi è sembrato abbastanza positivo, si chiama APOCALYPSE e sarete impegnati alla guida di un elicottero nella jungla vietnamita, pregevoli i fondali in parallasse. Nei primi mesi dell'anno prossimo dovrebbe essere disponibile un'ulteriore valanga di titoli fra i quali spicca LURE OF THE

REACH FOR THE SKIES

TEMPTRESS (sottotitolato "Virtual Theatre", rappresenta un rivoluzionario concetto di avventura grafica con il mondo esterno che si sviluppa per conto suo, indipendentemente dal vostro operato... L'idea sembra di notevole portata, credo che ne riparleremo sul prossimo numero), per il resto (giusto per farvi andare definitivamente nel pallone, così venite a trovarmi!) vi sparo ancora una sfilza di nomi dei quali sentiremo nuovamente parlare presto: FIRE AND ICE, ALIEN 3, DROP SOLDIER, TUNNELS OF DOOM e il già citato DUSTER.

Passando invece alla seconda etichetta "interna" della Mirrorsoft analizziamo le tre principali uscite autunnali della PSS; del primo gioco ci siamo già occupati il mese scorso, sto parlando di LEGEND la cui uscita è stata ritardata a fine anno; visto che lo spazio è poco vi ricordo semplicemente che vorrebbe essere la versione isometrica di Bloodwhych. Nell'ambito dei simulatori dobbiamo prestare particolare attenzione a REACH FOR THE SKIES che si presenta come la simulazione definitiva della seconda guerra mondiale, a dire il vero sono davvero in molti ad ambire a quella corona... Si vedrà! Più imminente fra tutti invece, almeno per quanto riguarda la versione PC, è RIDERS OF ROHAN; il gioco è ambientato nel fantastico mondo tratto da un celebre romanzo di Tolkien e combinerà notevoli componenti strategiche a numerosi fasi arcade, la recensione su uno dei prossimi numeri.

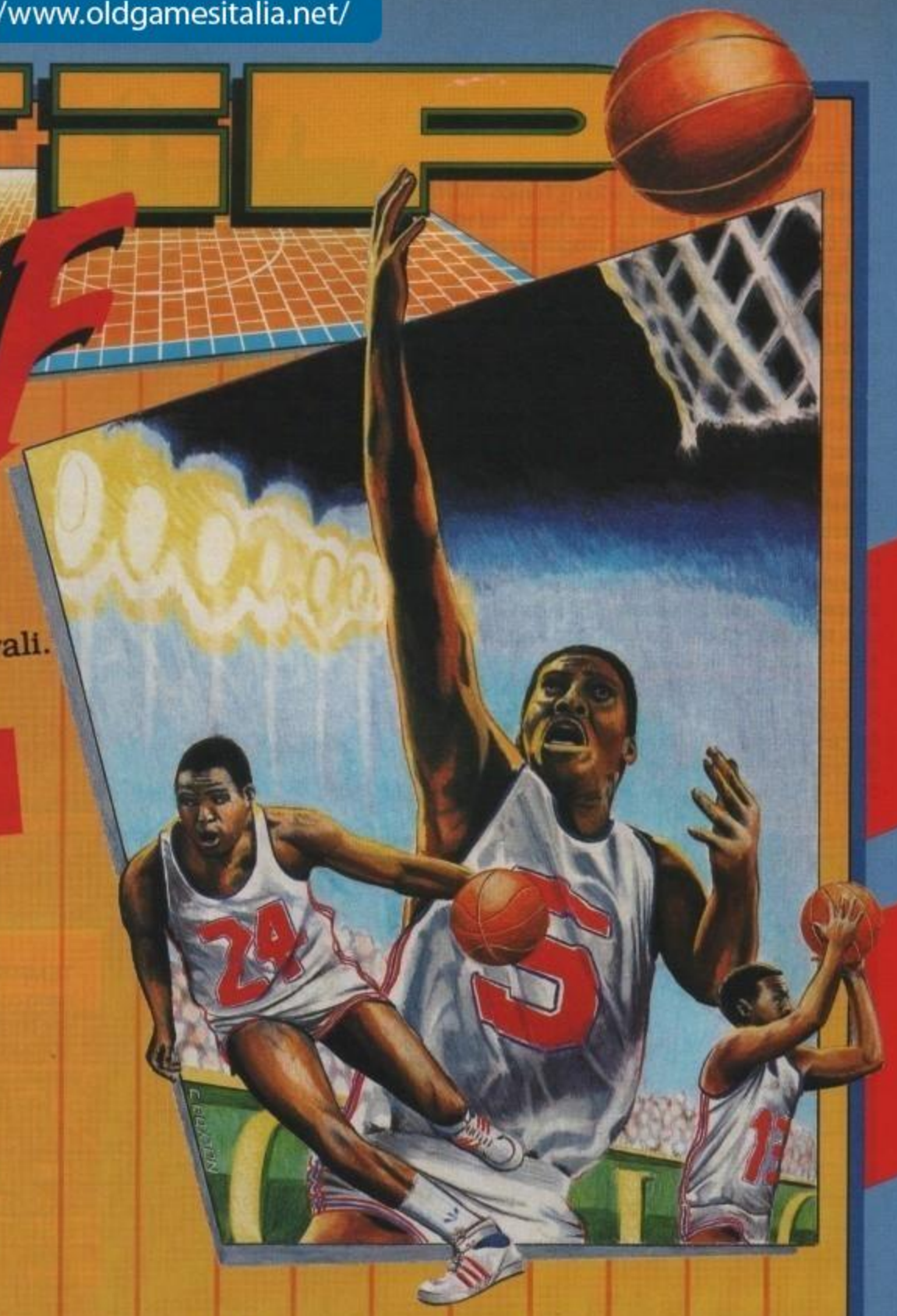
Siamo così giunti al fatidico momento della terza etichetta che fa capo alla Mirrorsoft... Perché non provate a voltare la pagina...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TIP OFF



**La più realistica simulazione di pallacanestro.**

Grafiche e giocabilità senza rivali.

**FACILE E DIVERTENTE**

Scrolling multidirezionale.

5 livelli di abilità.

Opzione 1-4 giocatori.

Possibilità di programmare le proprie tattiche.

Opzione per la creazione di una squadra a qualsiasi livello.

Attributi e capacità diversi a seconda del giocatore.

Tre differenti velocità di replay.

AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

**DA NON PERDERE.**

ANCO Software Ltd

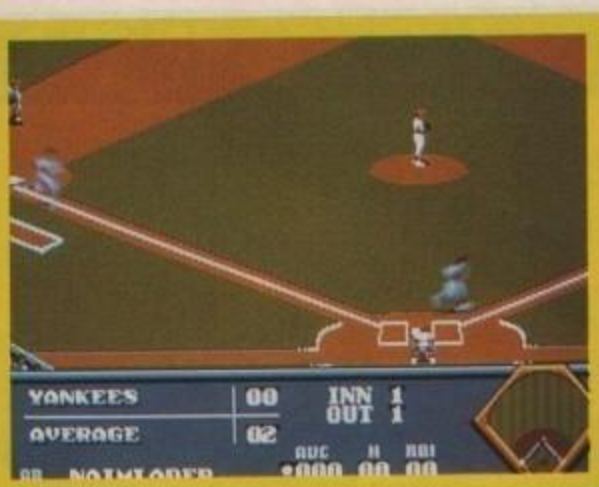
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

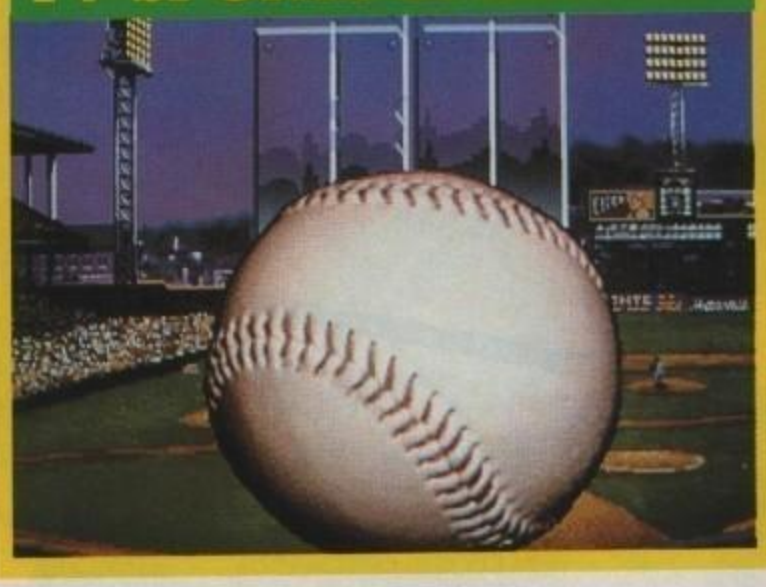


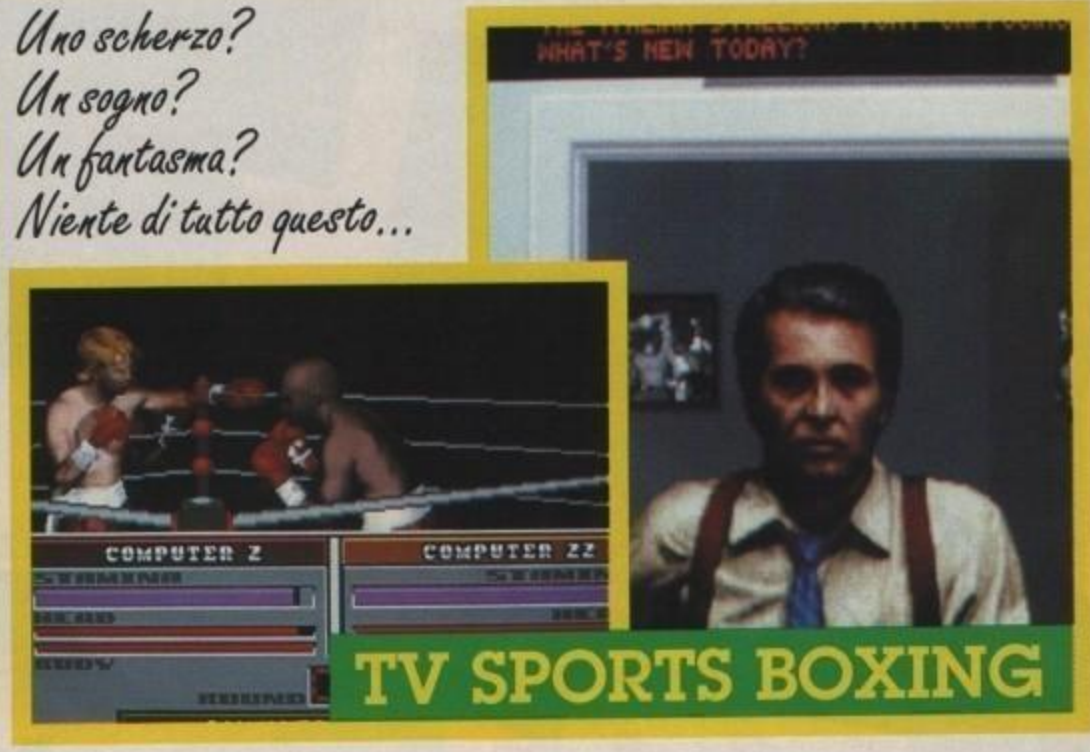
# CINEMAWARE

*Uno scherzo?*
*Un sogno?*
*Un fantasma?*
*Niente di tutto questo...*




## TV SPORTS BASEBALL






## TV SPORTS BOXING

Saprete sicuramente tutti quanti del fallimento incorso all'epica casa statunitense pochi mesi fa, e così come noi, credo che anche voi vi sarete profondamente rammaricati per una perdita di una alleata così valorosa, di una compagna di mille avventure... Fortunatamente qualche d'uno ha pensato bene che il suo nome rappresentasse effettivamente un inestimabile patrimonio culturale da preservare a tutti i costi (questo l'ho scritto io, comunque...) e come tale si è tempestivamente impedito che potesse scomparire per sempre in quella leggenda che ormai le appartiene... E' quindi con le lacrime agli occhi che vi annuncio la prossima uscita di ben tre nuovi titoli!

Innanzitutto però una doverosa precisazione che, temo, farà innervosire alcuni lettori (e quindi gioire degli altri), allineandosi infatti con la diffusa tendenza americana tutti i giochi saranno questa volta disponibili prima per PC e solo in un secondo tempo anche per Amiga, ci è stato comunque assicurato che l'attesa non si protrarrà troppo a lungo...

Venendo finalmente ai titoli vi dico subito che i primi due giochi annunciati proseguiranno la fortunatissima serie dei Tv Sports, si tratta più specificatamente di TV SPORTS BOXING e TV SPORTS BASEBALL. Come di consueto non si tratterà solo di accuratissime simulazioni sportive d'alto livello, ma anche di veri e proprio show coreograficamente spettacolari grazie alle presenza di un sacco di sequenze animate introduttive, d'intermezzo, televisive e di tutto il resto a cui la Cinemaware ci ha ormai abituato (fin troppo bene, è proprio il caso di dirlo); aggiungere che non vediamo l'ora di averli fra le mani è logicamente superfluo, per il momento accontentiamoci di sapere che li avremo fra le mani (cosa che mi sembra già degna di rilievo)! Il terzo gioco previsto si chiama invece ROLLERBABES, anche in questo caso potete stare tranquilli che non mancheranno di certo i tocchi d'alta scuola e un sacco di particolari che sarà una piacevole sorpresa per tutti da scoprire, per passare ad una breve descrizione del gioco, grossomodo rimaniamo sempre in ambienti sportivi, ma questa volta si tratta di ultrasexyviolenzafemminile, mi chiedo che cosa si possa volere di più?

## ROLLERBABES

MAX



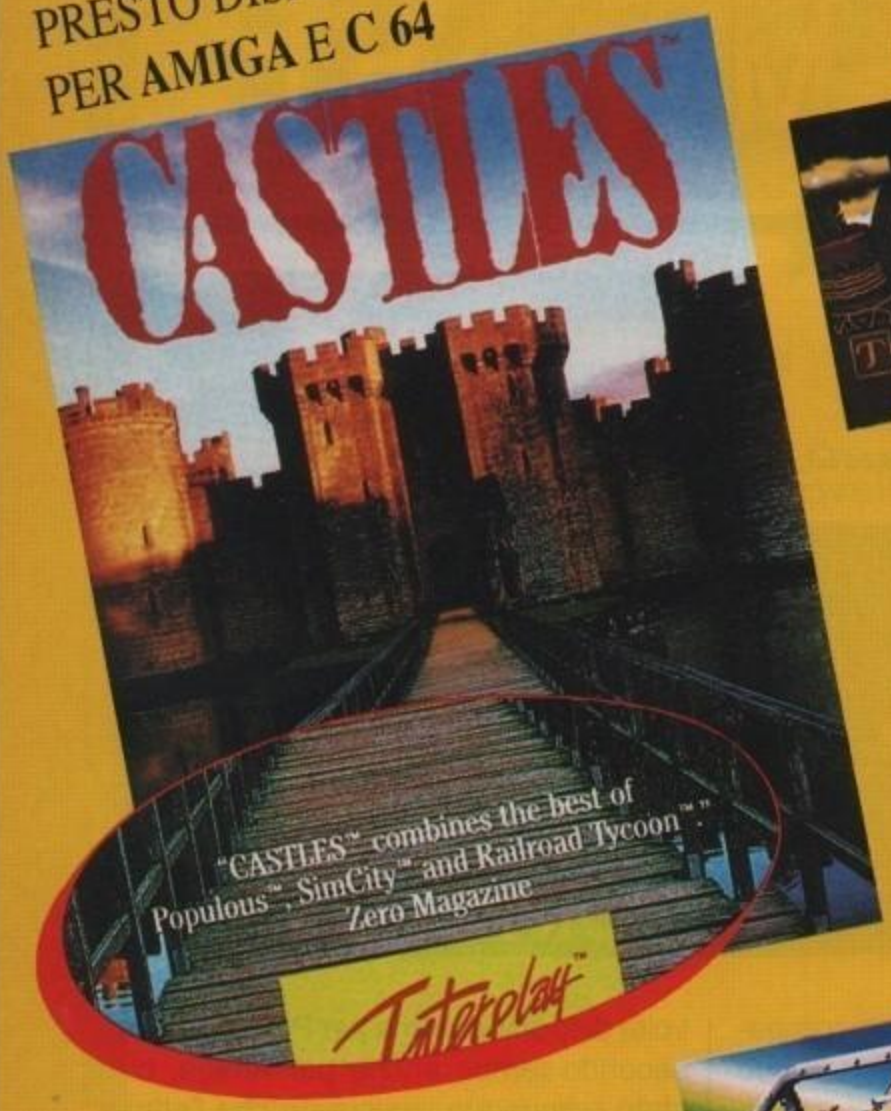
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

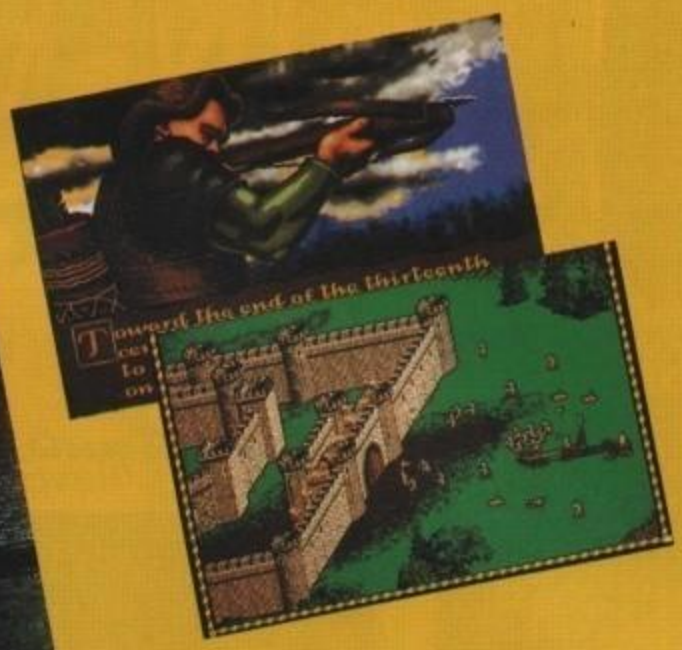
http://www.oldgamesitalia.net/

# I TITOLI DELL'ANNO

ELECTRONIC ARTS™

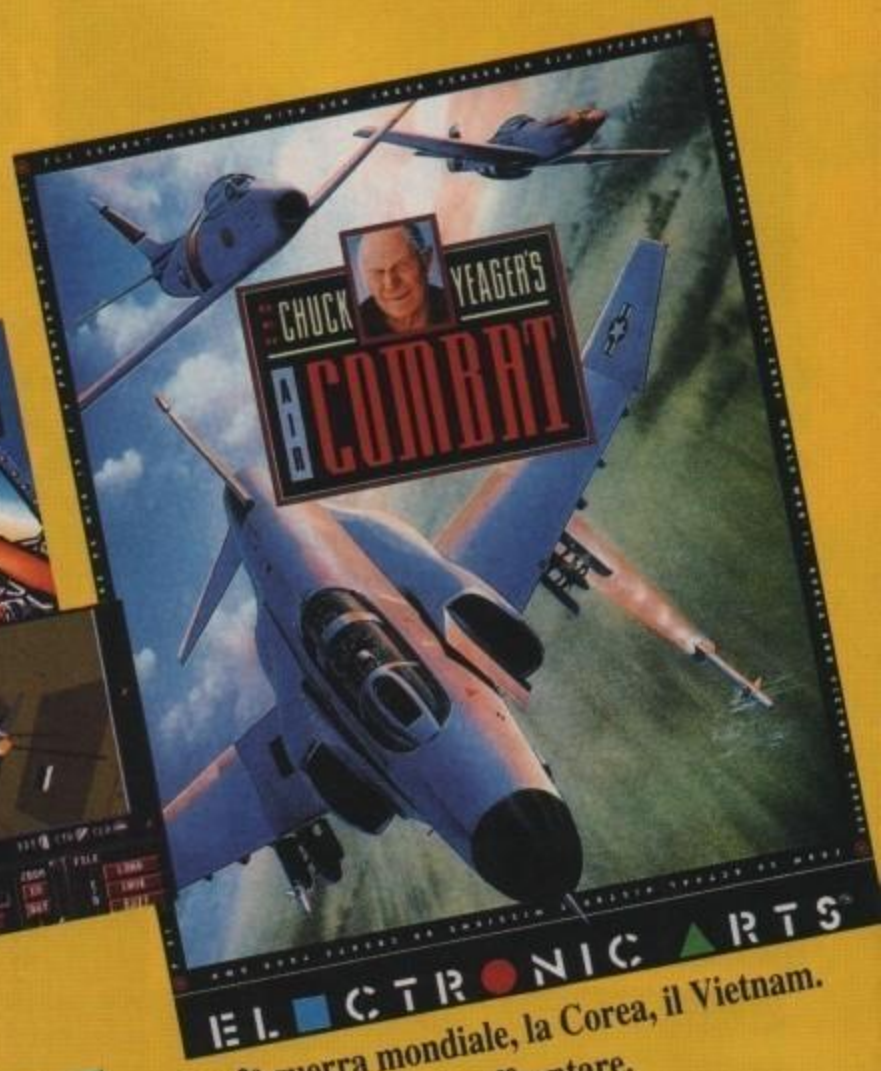
PRESTO DISPONIBILE
PER **AMIGA** E **C 64**



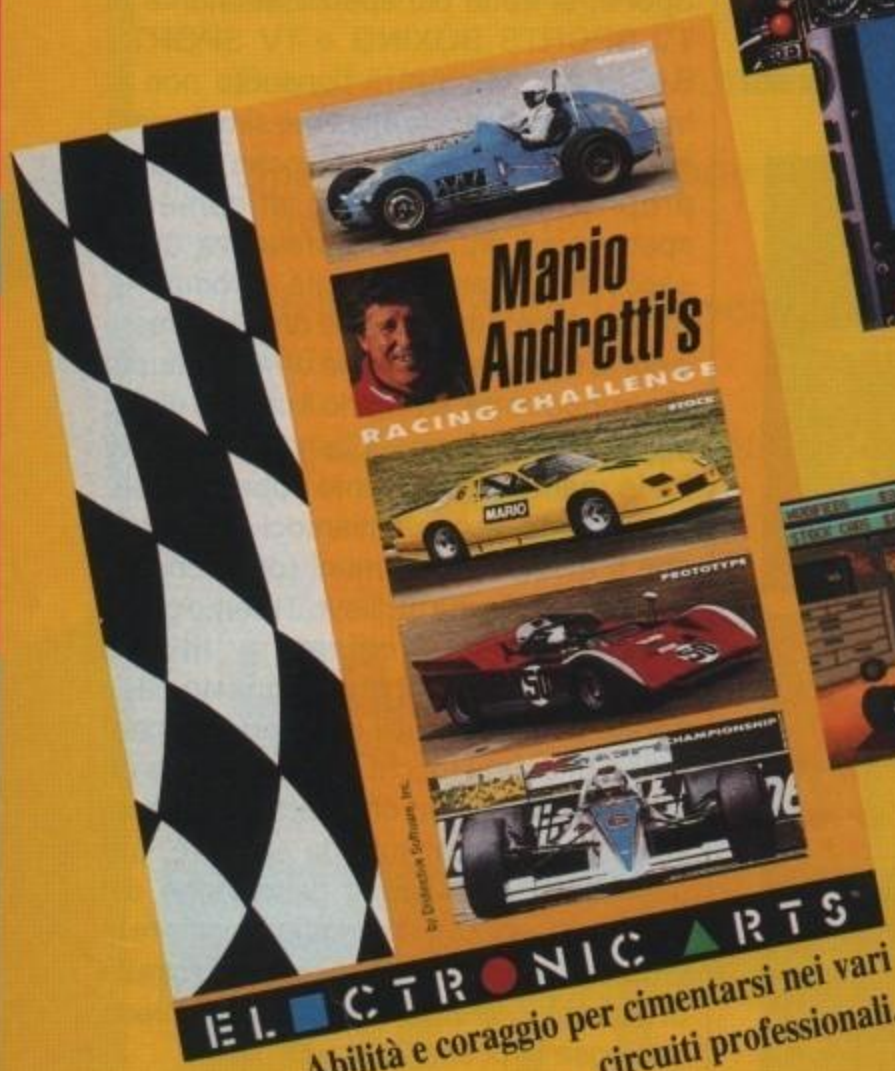
**Disponibili per PC**
**Grafica VGA**
**256 colori**
**Manuali in Italiano**

**Scheda sonora:**
***AdLib - Soundblaster***
***Roland -***
***Tandy - Covox.***




ELECTRONIC ARTS

**La 2ª guerra mondiale, la Corea, il Vietnam.**
**Ecco le missioni da affrontare.**




ELECTRONIC ARTS

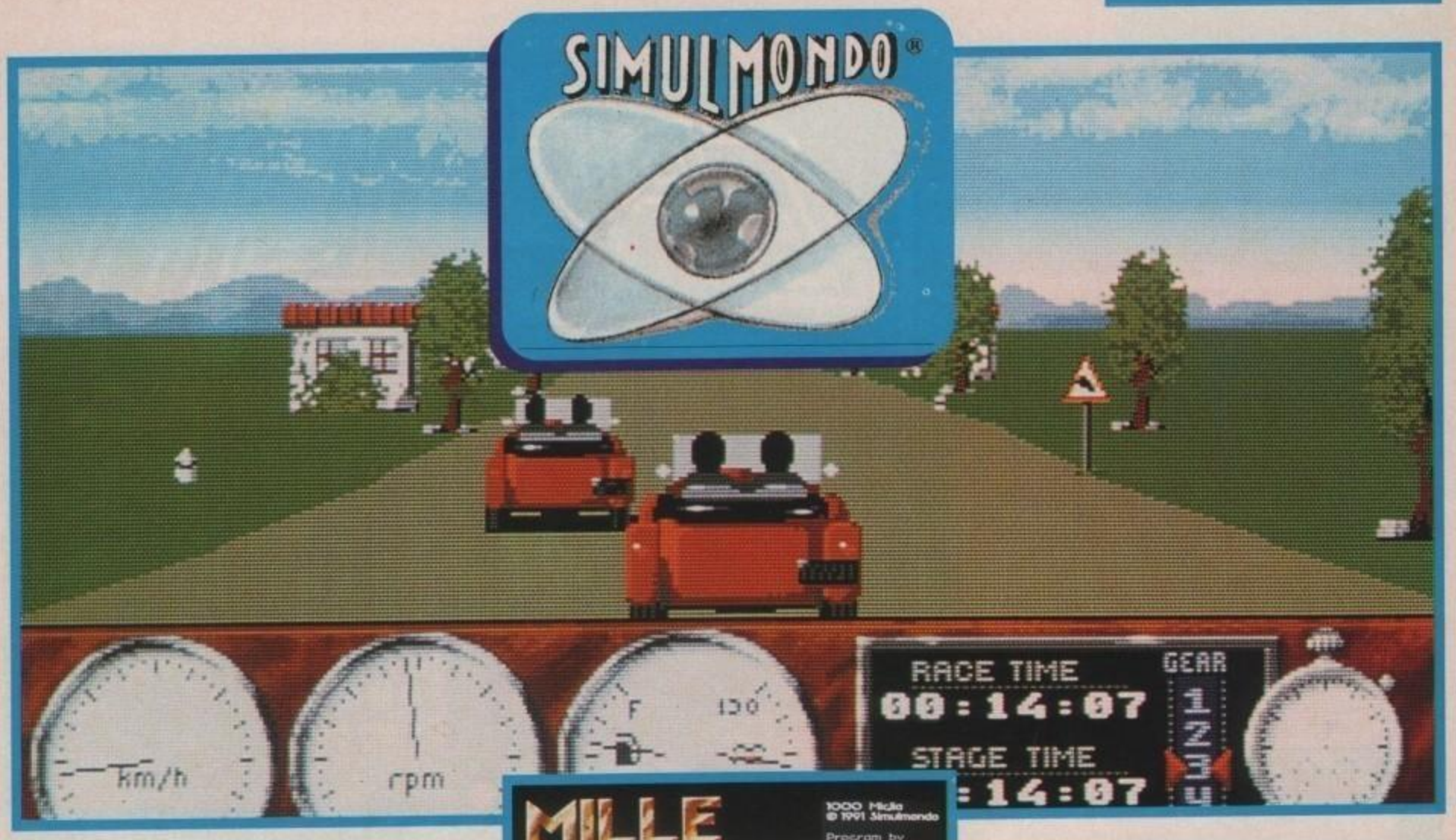
**Abilità e coraggio per cimentarsi nei vari circuiti professionali.**

CTO ... dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





## La Simulmondo gira a mille...

Nonostante ci fossimo tempestivamente occupati della poliedrica casa bolognese solo un paio di numeri fa, con alcuni dei nuovi prodotti in fase di realizzazione (giusto per rinfrescarvi la memoria ve ne cito uno a caso... Dylan Dog!), è già tempo per altre novità, ormai una cosa é chiara: chi si ferma é perduto! Il primo gioco in questione è l'atteso (I Play) FOOTBALL CHAMP del quale dovreste trovare già la recensione definitiva all'interno della rivista (e quindi a tale loco vi rimando), per quanto riguarda invece lo scopo primario di questa pagina è quello di presentarvi una nuova notevole licenza abilmente aggiudicatasi dalla Simulmondo... Il primo Luglio di quest'anno è stato infatti sottoscritto l'accordo che permette loro di sfruttare i diritti per l'utilizzo del marchio "1000 Miglia" al fine di progettare e pubblicare il primo simulatore ufficiale della leggendaria corsa italiana. "1000 MIGLIA Volume 1: 1927/1933 The Roaring Years of Sports Car", praticamente dice già tutto il titolo, vale comunque la pena riassumere brevemente le principali caratteristiche di una corsa che ha visto nel corso degli anni come protagonisti alcuni ormai epici piloti (Alberto Ascari, Rudi Caracciola... O l'indimenticabile Tazio Nuvolari) e le vetture sportive più potenti e famose al mondo (Ferrari, Alfa Romeo, Mercedes, BMW, Jaguar...) riuscendo a far entusiasmare milioni di appassionati. Il tracciato era articolato sui 1600 chilometri (l'equivalente di mille miglia) di strade nazionali che separavano Brescia da Roma, andata e ritorno; la gara doveva essere interamente percorsa dalla coppia di piloti che, alternandosi alla guida, avrebbero affrontato tutte le insidie di una pavimentazione stradale raramente asfaltata, per non dire nella maggior parte dei casi piuttosto accidentata. A complicare ulteriormente le cose ci pensava poi la configurazione morfologica della nostra penisola che alternava i tratti pianeggianti tipicamente padani a quelli montuosi della zona appenninica, senza contare poi i frequenti attraversamenti urbani caratterizzati da una folla plaudente ai margini della strada (atteggiamento che sarà poi la vera causa della fine della competizione per motivi di sicurezza in seguito ad un tragico incidente con una vettura finita fra gente). All'interno della simulazione si è cercato di riproporre, con la massima attenzione, tutte quante le caratteristiche che hanno contraddistinto le prime sette edizioni della competizione (per quelle successive dovremo attendere gli altri due volumi che sono "per il momento vincolati al successo del programma", come ci ha detto l'amministratore Francesco Carlà, non nascondendo una legittima soddisfazione sulle evidenti potenzialità del prodotto), questo a cominciare dai piloti che vi hanno preso parte, dalle vetture e modelli presenti (è comunque possibile costruire il vostro team personalizzato), dalla struttura del tracciato e tutte le caratteristiche che sono andate modificandosi nel corso degli anni...Prima di concludere l'articolo un paio di precisazioni sulla disponibilità per Amiga e PC e sulla data d'uscita prevista per Novembre, la preview è finita, andate in pace...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Anche qui, tanto per cambiare, ci sono un sacco di nuovissimi giochi di cui parlare, che si vanno così ad aggiungere all'interminabile lista di novità che spuntano fuori senza pausa da tutte le parti, vi posso confessare un segreto?... Aiuto! Mi sono perso...**

Giusto per cominciare vi ricordo di PEGASUS, di lui mi sono già brevemente occupato un paio di mesi fa, pubblicandone anche alcune foto, e quindi per saperne di più vi rimando alla recensione definitiva prevista sul prossimo numero.

Prima di partire spediti un accenno anche a SPACE QUEST, seguito spaziale di Hero Quest per il quale è anche disponibile un primo data disk.
Detto questo, senza farsi prendere dal panico, cerchiamo di procedere con ordine, a giudicare dalle prove di qualificazione l'indiscussa pole position spetterebbe sicuramente al gioco che (personalmente) più attendevo: LOTUS II, potrei mettermi qui a lodare per ore e ore le innumerevoli qualità, ma siccome siamo riusciti a confezionarvi a tempo di record una recensione definitiva, pochi istanti prima di chiudere la rivista, vi consiglio, per maggiore dettagli, di consultare quelle pagine. Il gioco comunque è una vera bomba (come del resto le ragazze dello stand della Gremlin, vero Michael?...). Sempre per Ottobre è previsto anche HARLEQUIN, si tratta di una piacevole variante del solito platform con un bizzarro protagonista (vestito per l'appunto in maschera) molto ben animato (per certi aspetti ricorda un po' Strider) con il quale dovrete attraversare circa 850 fantasiose schermate (divise in 20 differenti livelli) preoccupandovi di interagire dinamicamente, nel modo corretto, con tutta una serie di oggetti e fondali particolarmente azzeccati, da quel poco che ho visto mi sembra realizzato in modo estremamente convincente, l'ultima parola quanto prima... Più o meno in contemporanea è previsto anche SUSPICIOUS CARGO, l'ennesima avventura tridimensionale animata ad ambientazione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

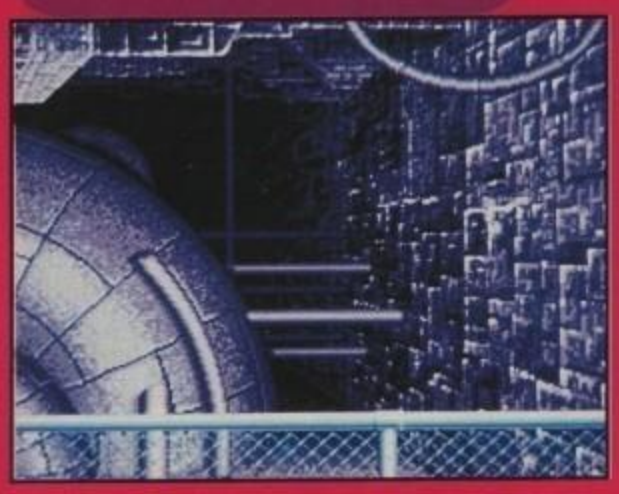
http://www.oldgamesitalia.net/

FLAG

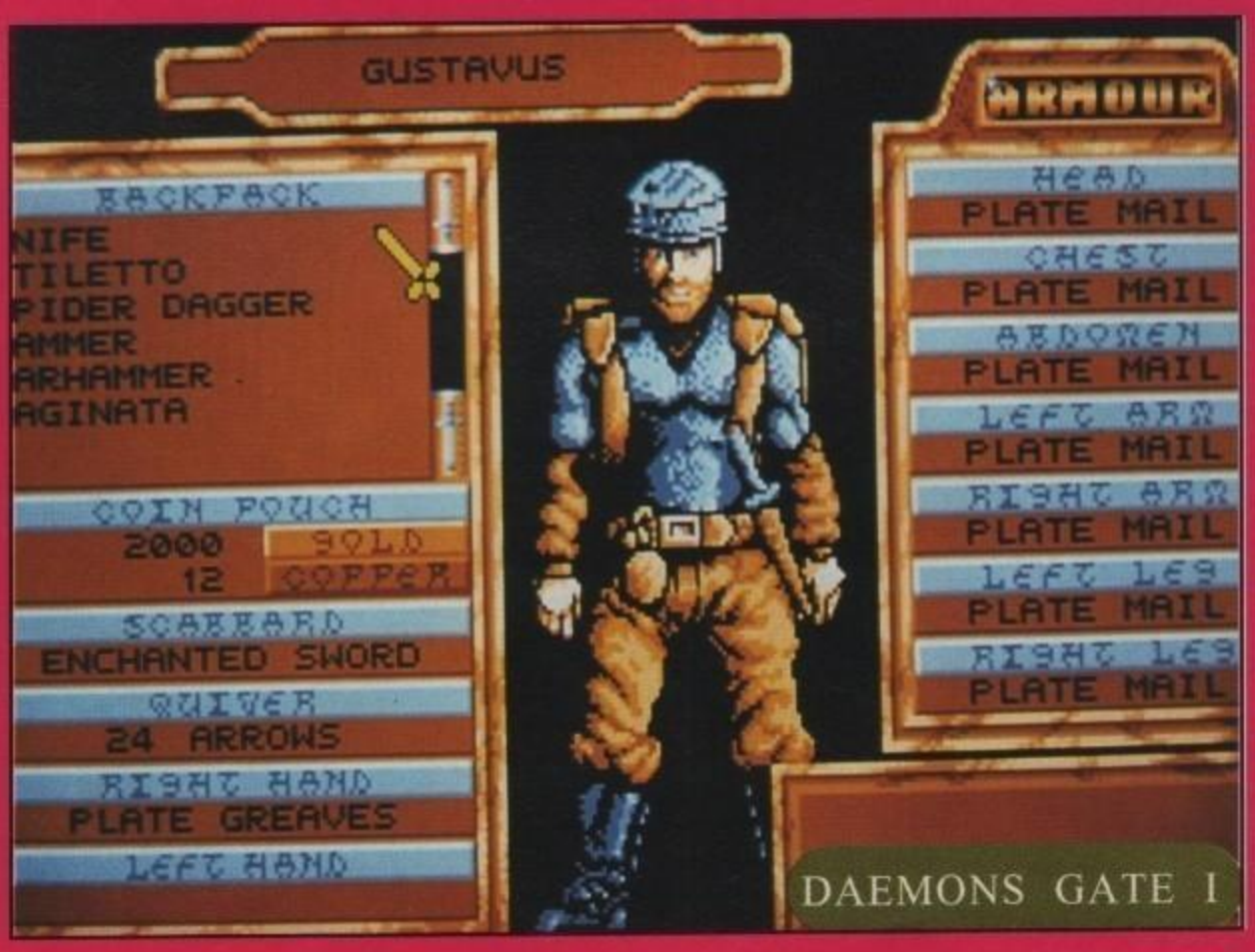
spaziale, sfortunatamente non ricordo di averlo visto dal vivo (non vorrei essermi magari distratto...) e quindi non posso dirvi ancora nulla di particolarmente attendibile, ma dalle foto fa ben sperare... Da un momento all'altro potrebbe saltare fuori anche UTOPIA, un'interessante miscuglio fra Populous e Sim City che promette di far impazzire tutti gli appassionati, la cosa curiosa è che ogni casa, o quasi, ha un gioco del genere nel suo listino: Realms, Megalomania, Celtic Legends (Ubisoft), Civilisation, è comunque ancora presto per sapere quale si rivelerà essere il migliore... Avvicinandosi a Natale piano piano anche gli altri titoli: DAEMONS GATE I, un nuovo RPG con prospettiva dall'alto veramente massiccio, qualunque numero che riguardi l'area di gioco, i personaggi, le locazioni è espresso in parecchie migliaia, fate un po' voi le debite proporzioni... (Stefano ed io non siamo certo troppo fanatici di questo genere di giochi, e quindi ad essere sinceri le cifre esatte non ce le ricordiamo più, ma erano spaventose... D'altronde c'erano poco lontani degli altri "numeri" che meritavano indubbiamente maggiore attenzione, almeno secondo me...). Secondo gioco di strategia che si preannuncia di notevole portata è l'ultima fatica (ancora piuttosto faticosa, visto che sarà pronto per l'inizio del prossimo anno) degli autori di Lost Patrol, si chiama FLAG; la vicenda è ambientata nel medioevo (anche se poi il gioco si evolve nel corso dei secoli) e narra la perenne battaglia fra due villaggi limitrofi che si protrae nel tempo nel vano tentativo d'impossessarsi della bandiera avversaria, un'eccellente introduzione animata, tutta una serie di schermate statiche d'ottima fattura e soprattutto un approccio estremamente immediato e coinvolgente (condito da notevole ironia) gli garantiscono tutte le carte in regola per divenire un grosso successo, lo speriamo di tutto cuore. Prima di concludere anche con la Gremlin un ultimo titolo che fin dal primo approccio m'è sembrato particolarmente interessante: VIDEOKID; il simpatico protagonista del gioco è un giovane videodipendente che viene assorbito dalla televisione e spedito nel bel mezzo di cinque film diversi, per tornare alla sua comoda poltrona sarà costretto ad affrontare un sacco di incredibili sceneggiature, passando dal western alla fantascienza, dall'orrore al poliziesco... (Mi dispiace proprio, ma il genere che volevate voi non c'è!)... Il tutto senza nemmeno un attimo di pubblicità per potersi riposare...

MAX

## SUSPICIOUS CARGO



## UTOPIA




DAEMONS GATE I

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

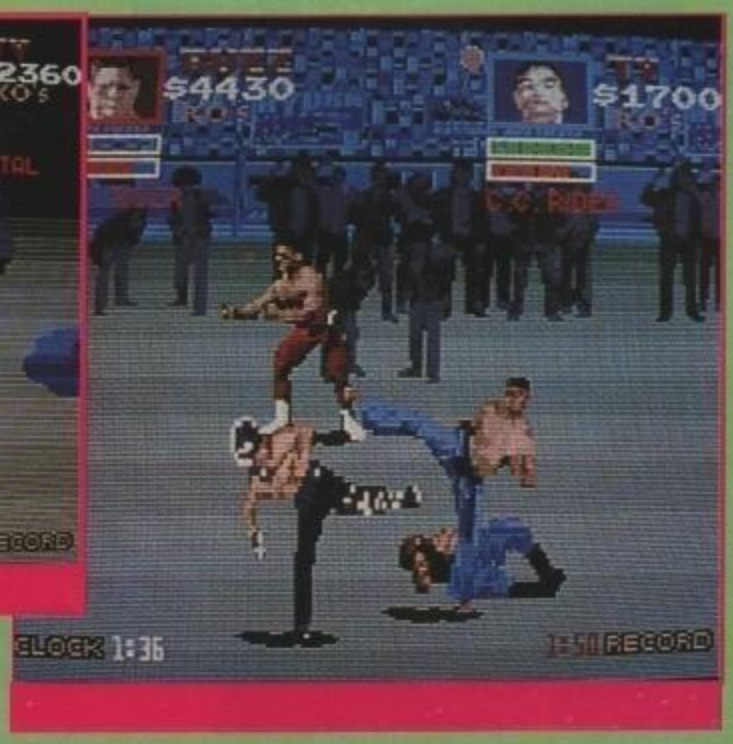
http://www.oldgamesitalia.net/



# DOMARK

**Giuro di dire la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità...**

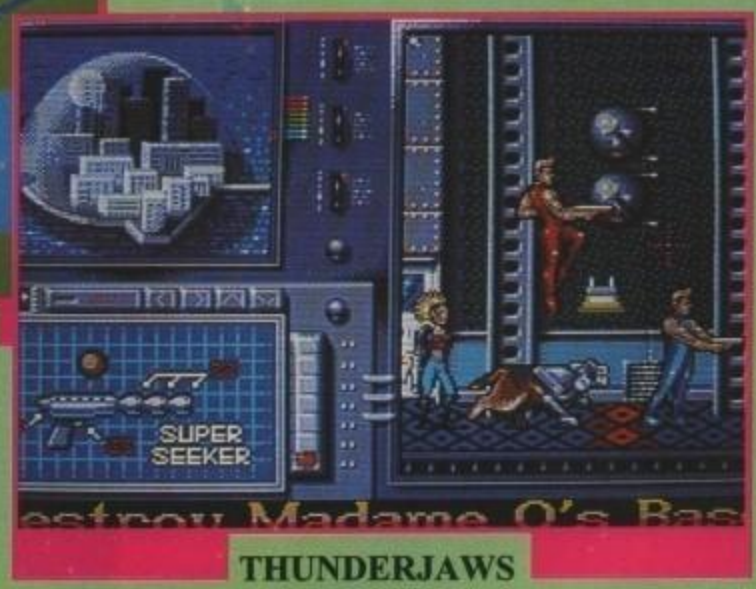
PIT FIGHTER



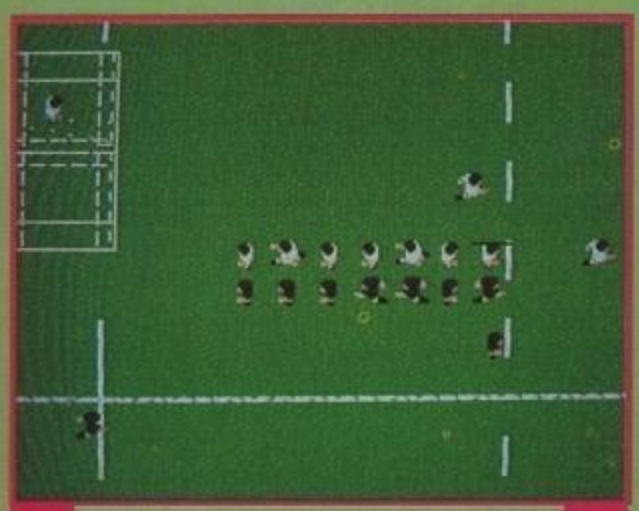

**Il primo titolo ad essere pubblicato sarà l'imminente conversione di THUNDERJAWS, coin-op dell'Atari, un gioco che tutto sommato non ha molto da dire e che quindi abbandoniamo subito per passare al seguito di una discreta simulazione aerea dello scorso anno, si tratta di MIG-29 M SUPERFULCRUM che promette un deciso passo in avanti rispetto al suo predecessore, soprattutto per quanto riguarda i fondali molto più dettagliati, anche questa volta volume enciclopedico aeronautico allegato alla confezione. Siamo così già speditamente giunti alla terza uscita, RUGBY THE WORLD CUP, una delle prime simulazioni dedicata ad uno sport, non troppo popolare in Italia, che invece riscuote parecchio successo in altri paesi, l'impostazione rispecchia l'ormai canonico modello di Kick Off (con l'aggiunta di una fase tridimensionale per il tiro di realizzazione), come possibile variante potrebbe rivelarsi interessante... Anche lui previsto a breve scadenza, SUPER SPACE INVADERS è la conversione del coin-op della Taito che riprende l'epico e gloriosissimo capostipite dei videogiochi da bar, c'è una simpatica introduzione con la grafica che stata ovviamente abbondantemente ritoccata, presente qualche successiva variante anche nello schema di gioco, un prodotto tutto sommato di dubbia utilità, ma che potrebbe trovare ugualmente qualche ammiratore. Ed eccoci ai due principali nomi dell'inverno Domark, il primo è RACE DRIVIN' che dovrebbe essere completamente riscritto dopo le contrastanti prestazione dello scorso Hard Drivin', non ho visto niente, non ci sono nemmeno foto, e quindi, almeno per il momento, non mi posso ancora pronunciare... Il secondo è invece PIT FIGHTER, uno dei coin-op di maggior successo di questi ultimi tempi, a prescindere dalla prevenzione, più o meno legittima, con la quale si è ormai soliti trattare i titoli Domark/Tengen devo proprio ammettere che questa conversione è stata un delle sorprese più piacevoli dell'intera fiera (anche perché, sinceramente, non ci attendavamo troppo da un'impresa obiettivamente difficile), e invece non c'è proprio nulla da dire, animazioni convincenti, buona fluidità dei movimenti (un leggero rallentamento con i quattro giocatori sullo schermo, ma decisamente accettabile), giocabilità simile all'originale... Un'ottimo lavoro davvero, questo significa che con un po' di impegno a volte si possono raggiungere risultati persino insperati...**

**MAX**

MIG-29M SUPERFULCRUM




THUNDERJAWS



RUGBY - THE WORLD CUP

SUPER SPACE INVADERS

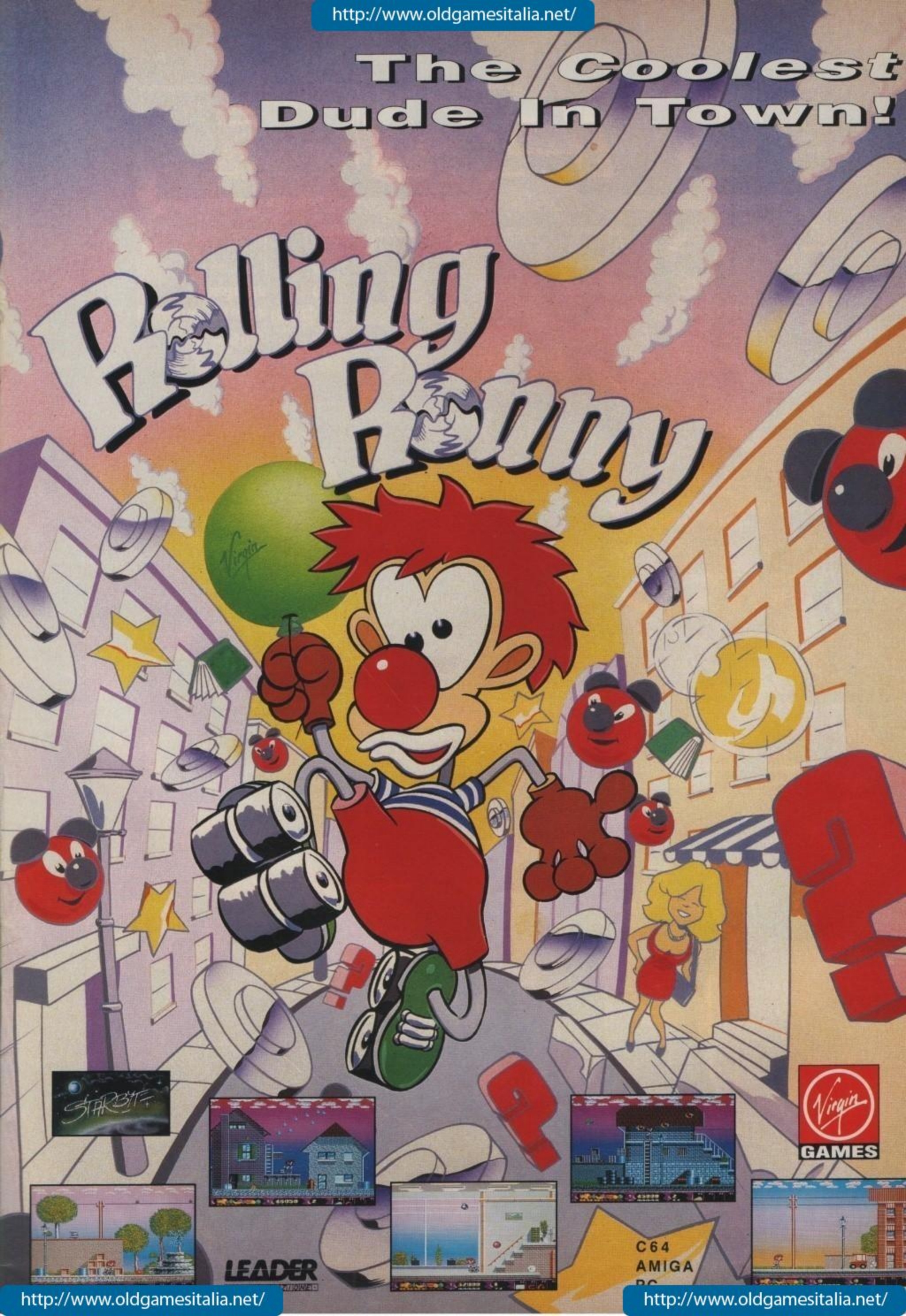
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# The Coolest Dude In Town!

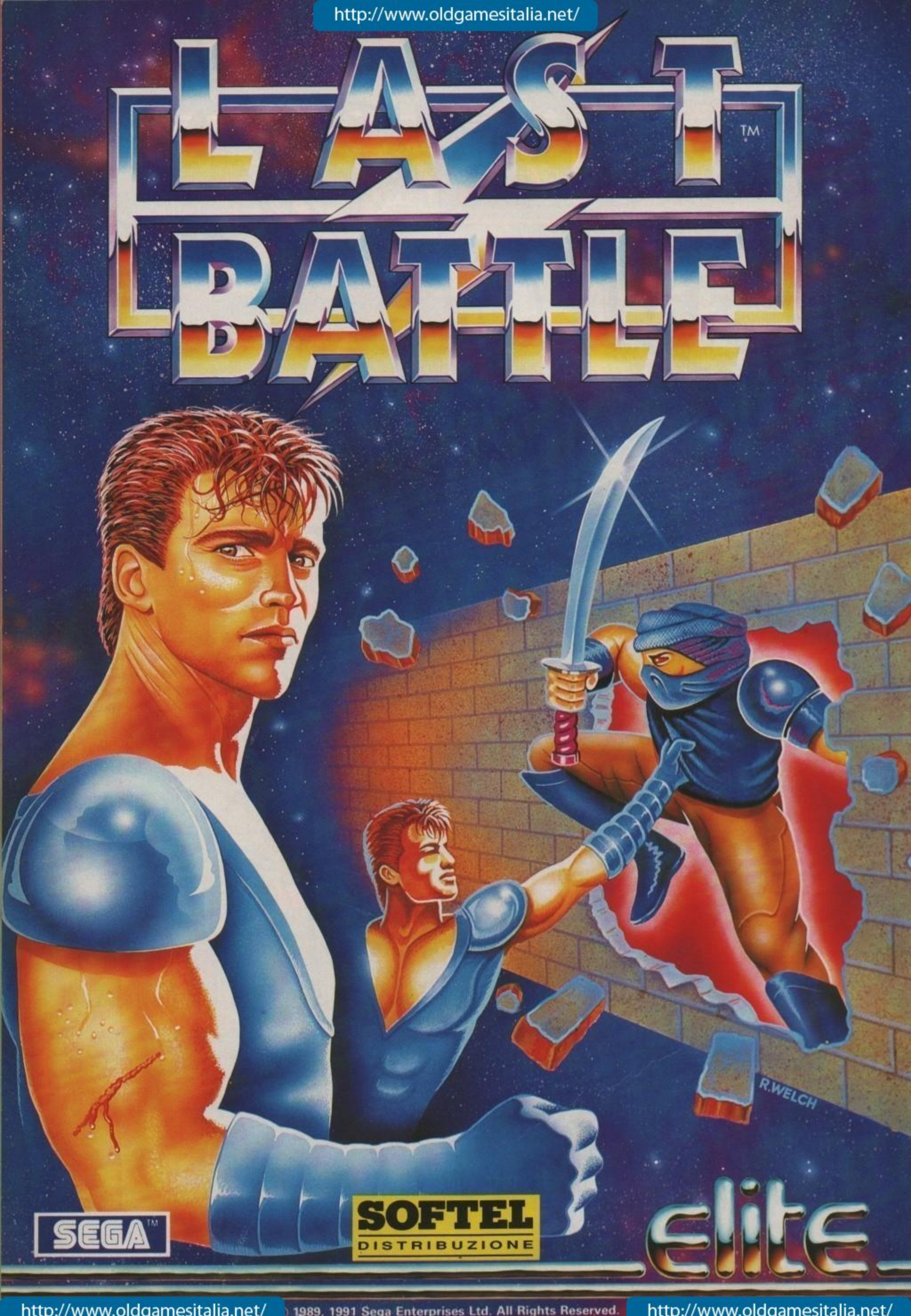
# Rolling Ronny




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# LAST BATTLE™




SEGA™

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

1989, 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

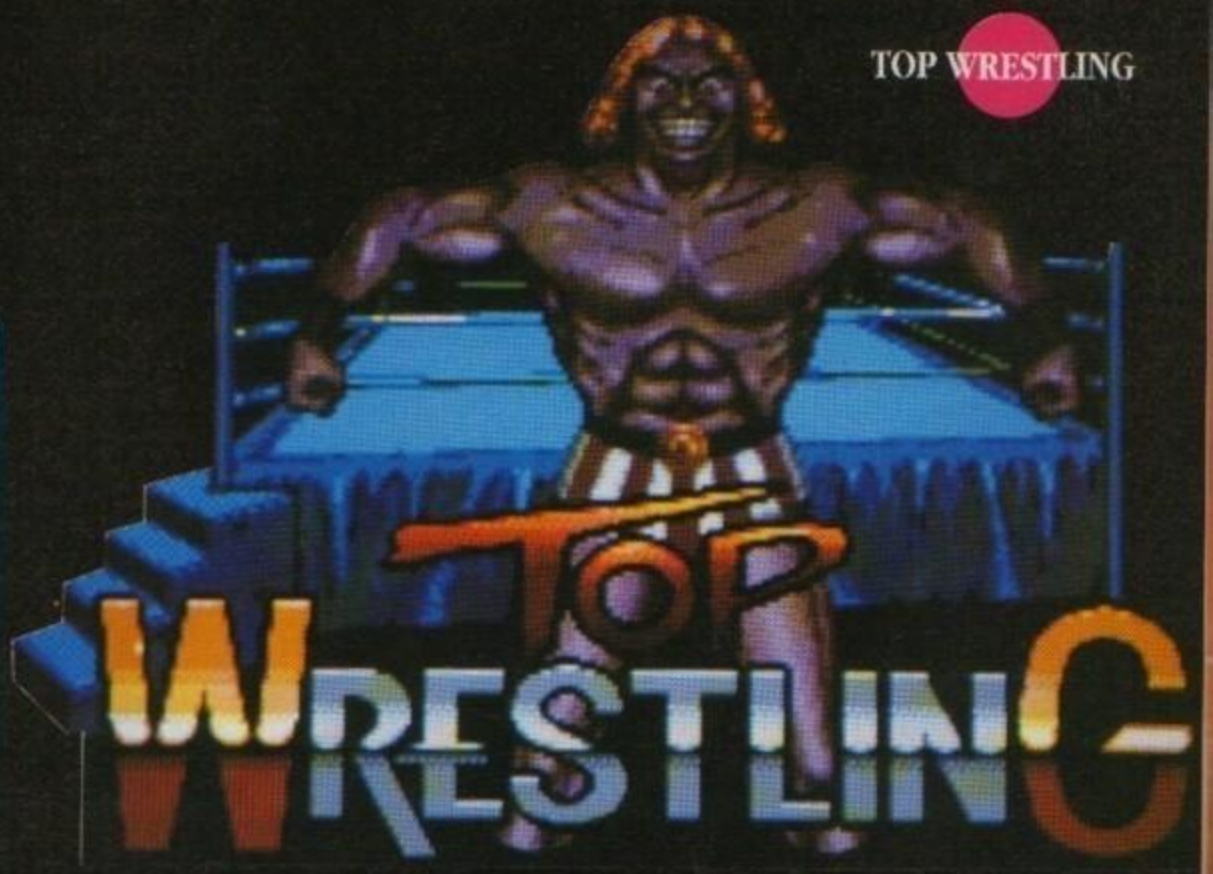


# GENIAS

Anche per la Genias gli ambiziosi progetti per una stagione invernale piena di sorprese non sembrano proprio mancare. Un'ulteriore passo avanti per il definitivo decollo del software italiano...

## IL MISTERO DEL TITANO

## TOP WRESTLING




Partiamo subito in quarta con l'attesa conversione per Amiga di WARM UP, che sappiamo aver avuto uno sviluppo piuttosto travagliato; previsto infatti originariamente in 3D vettoriale è stato successivamente bloccato per via di alcune difficoltà di carattere tecnico e soprattutto per il discreto successo dalla versione Commodore, con la quale il gioco si sarebbe comunque identificato. In seguito a queste considerazioni si è tornati alla consueta prospettiva aerea per una realizzazione affidata agli ormai affidabilissimi fratelli Dardari, l'uscita è prevista per la fine di Novembre. Il progetto tridimensionale non si è comunque del tutto arenato, un gioco del genere verrà infatti prossimamente realizzato da un celebre team inglese (il nome è ancora top secret, comunque è grosso...) che se ne occuperà personalmente, fra le altre cose questo contatto darà ufficialmente inizio ad un'intensa collaborazione internazionale che la Genias sta iniziando a sviluppare con altre case europee (e che le consentirà, fra le altre cose, di convertire Chuck Rock per il 64!). Torniamo comunque ai giochi con una nuova avventura grafica in italiano da collocarsi sulla traccia lasciata da Mystere e Profezia, con la speranza di raggiungere un target sempre superiore di utenti (una particolare attenzione è stata data al sesso femminile, che secondo alcune indagini risulta di proporzioni molto maggiori a quelle prevedibili), il gioco sarà ambientato nella Repubblica di San Marino e dovrebbe essere pronto quanto prima... Ah, dimenticavo di dirvi il titolo: IL MISTERO DEL TITANO. Terzo ed ultimo gioco di cui disponiamo già alcune notizie abbastanza precise (e una prima foto) è un'interessantissima simulazione sportiva: TOP WRESTLING. Credo che dica già più o meno tutto il titolo, quello che posso aggiungere è una particolare attenzione all'aspetto grafico, cominciando dalla presentazione, proseguendo con la spettacolarità degli incontri, con le notevoli dimensioni degli atleti ottimamente animati e tutta una serie di intermezzi statici ad inframezzare un prodotto che si preannuncia estremamente completo... Entro Natale ne dovremmo sapere di più...

MAX

## WARM UP

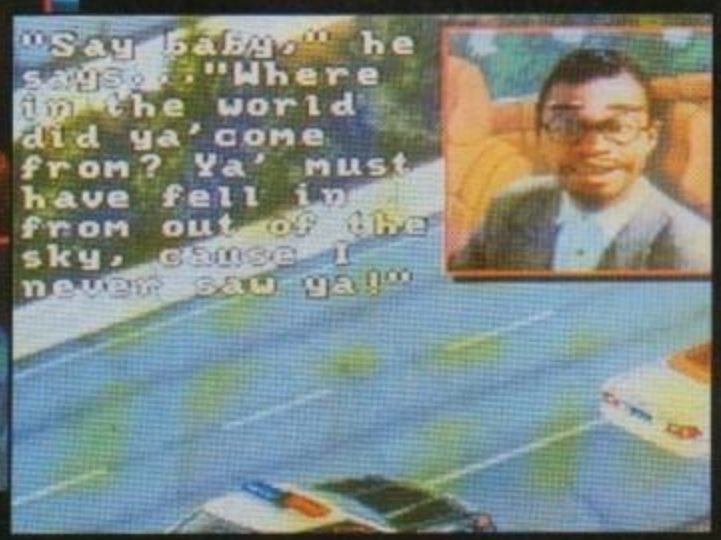
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SIERRA

*Fra un sacco di titoli nuovi, un paio di titoli vecchi riveduti e corretti e parecchi attesissimi titoli finalmente disponibili ance per Amiga, la Sierra è pronta a dare l'assalto ad un mercato del quale è sempre stata un'assoluta protagonista...*

*Police Quest III*




Devo ammettere di non sapere esattamente da dove cominciare, tanto vale farsi coraggio e accennare subito a due dei più grandi successi Sierra di tutti i tempi che sono ormai pronti per tornare in campo nell'affascinante nuova veste a 256 colori (con la tecnica, ormai adottata da tutti, delle immagini disegnate a mano, generalmente a pastello, e poi digitalizzate): si tratta di SPACE QUEST I (Roger Wilco in the Sarien Encounter) e LEISURESUIT LARRY I (In the Land of the Lounge Lizards), entrambi disponibile, solo per PC, entro la fine del mese. Occupiamoci quindi subito dell'Amiga per confortare tutti i lettori che iniziavano a temere per le sorti di tantissimi capolavori in attesa di conversione, RISE OF THE DRAGON è ormai finito e pronto per essere pubblicato (vedi foto), HEART OF CHINA dovrebbe seguire poco distante (il primo previsto per Ottobre, il secondo per Novembre), stessa (felice) sorte anche per il terzo titolo realizzato dalla Dynamix, RED BARON, annunciato per la fine del mese prossimo. Sempre in tema di conversioni su Amiga si preannuncia un autunno decisamente affollato visto che anche le ultime due grandiose avventure Sierra, già disponibili per PC, faranno la loro comparsa da un momento all'altro, mi riferisco chiaramente a KING QUEST V e SPACE QUEST IV (Roger Wilco and the Time Rippers), anche in questo caso, visto che non l'ho ancora detto, i colori sullo schermo saranno solo 32, ma vi posso assicurare che l'effetto, se non proprio equivalente, è di ottimo livello (guardate un po' le foto Amiga e confrontatele con quelle PC).
Fatto finalmente un po' di ordine con il piano delle uscite passiamo alle novità vere e proprie, partendo da due titoli "secondari" per poi andare in crescendo, HOYLE BOOKS OF GAMES è così arrivato fino al terzo volume, mentre MIXED UP FAIRY TALES è uno dei programmi educativi per bambini più interessanti e pretenziosi che siano mai stati realizzati...

*Rise of the Dragon*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'ambiente inizia decisamente a scaldarsi con il nuovissimo prodotto della Dynamix: THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH, il gioco è concepito come una sorta di cartone animato interativo (ne ho visto un demo ed è eccezionale) nel quale dovrete controllare le sconsiderate gesta di un piccolo ragazzino cerca guai, il tutto caratterizzato da un'accuratezza grafica e delle animazioni di rara bellezza, senza contare la componente umoristica decisamente dominante, l'uscita è annunciata per Ottobre in versione PC, quella Amiga dovrebbe essere ritardata di poco di più di un mese, ma non ne

*Leisure Suit Larry 1*

*Leisure Suit Larry V*

siamo sicuri... Altra avventura animata a 256 colori (non lo ripeto nemmeno più, ormai sono tutte sviluppate con questa tecnica) è CASTLE OF DR BRAIN nel quale dovrete guadagnarvi il posto come assistente di uno dei più folli scienziati in circolazione, ci dovrebbero essere anche delle sezioni arcade in due e tre dimensioni...

Di notevole rilievo non potrebbe non essere anche il terzo episodio di un'altra fortunata saga che ha contribuito a rendere la Sierra famosa in tutto il mondo: POLICE QUEST III, che promette l'azione più simile ad un film mai garantita da un videogioco, un proposito molto impegnativo, che ovviamente ci auguriamo di vedere realizzato. Per la fine di Novembre è annunciata anche una fantastica versione animata di uno dei film più importanti della stagione: CONQUESTS OF THE LONGBOW (THE LEGEND OF ROBIN HOOD), per profondità di gioco ancora una volta qualche cosa di diverso.

Tornando brevemente alla Dynamix ricordo anche il virtuale seguito per il contraddittorio Stellar 7, il nuovo gioco sarà chiamato NOVA 9 (sembrano i nomo dei Taxi...) che dovrebbe assicurare una ben maggiore versatilità d'azione.

Con questo non ci rimane che parlare di Lui, l'eroe di questi ultimi anni, il più sfortunato playboy della storia del software, avete indovinato?

Si tratta ovviamente di LEISURE SUIT LARRY 5 (Passionate Patti Does A Little Undercover Work), ma scusate un attimo, non eravamo arrivati solo al terzo episodio?!? E sì, ma pare che Larry abbia avuto un'amnesia dopo essere stato assunto dall'American Sexiest Home Video con il compito di cercare le donne più belle degli Stati Uniti per... insomma, lasciamo qualcosa alla futura recensione!

MAX

*Willy Beamish*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

# Ritorna Dexter con SPACE ACE II: BORF'S REVENGE

Insomma, eravate convinti che Borf fosse davvero rimasto lì, piccolo e indifeso? Vi eravate sbagliati, perché il raggio laser ha perduto la sua forza e così si ricomincia tutto da capo! Ce la farà il nostro eroe Dexter a sbaragliare una volta per sempre il temibile Borf e il suo infant ray? Voi forse sì, ma la Readysoft non ci spera, altrimenti come potrebbe uscire un eventuale SPACE ACE III?

Lasciamo comunque alle foto l'ardua sentenza, ricordandovi che Space Ace II sarà presto disponibile nei formati Amiga, PC, Atari ST e Macintosh

Ray Ray, Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/

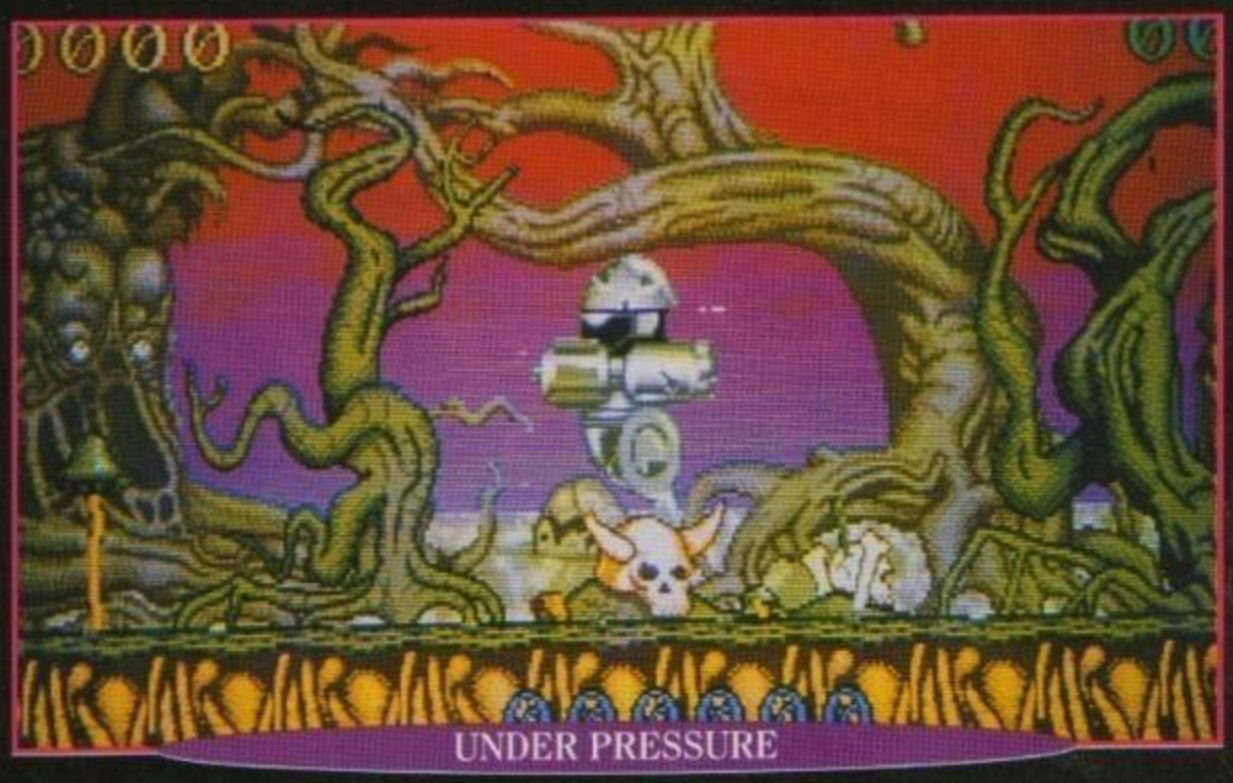
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# ELECTRONIC ZOO

Dopo la recensione dell' interessante Germ Crazy del numero scorso ci sono ancora un sacco di novità per una casa, ancora abbastanza piccola, che come tante altre cerca di conquistarsi un suo posto in primo piano...



UNDER PRESSURE

SON OF ZEUS

I primi due titoli sono già annunciati per la fine di Settembre e dovremmo quindi essere in grado di recensirli presto; il primo si chiama MAGIC GARDEN e vi vedrà indossare gli stretti panni di un simpatico gnomo alle prese con un assai poco gratificante lavoro di giardiniere, il vostro scopo è quello di far crescere una pianta dalla quale possa germogliare la chiave che vi permetterà d'aprire il cancello e abbandonare finalmente il giardino infestato da presuntuose pianticelle che se non vengono quotidianamente innaffiate si mettono a girare per lo schermo decisamente indispettite, complicandovi ulteriormente la vita, devono essere piante di sesso femminile... Il secondo gioco (anche lui disponibile per ogni formato a 16-bit) è CARDIAXX che dovrebbe presentare poco, o nulla, di nuovo da un punto di vista dell'innovazione trattandosi dell'ennesimo esemplare di sparaefuggi a scorrimento orizzontale, che sono recentemente tornati ad altissimi livelli di popolarità (basti pensare ai tre recensiti solo nel numero scorso); bisognerà quindi prestare attenzione alla realizzazione tecnica che a giudicare dalle foto sembra indubbiamente competente, il tutto con la promessa dei programmatori che si tratta del più veloce gioco del genere in circolazione, non temete, cronometreremo la sua prestazione quanto prima... Per la fine di Ottobre è invece previsto il terzo prodotto, si chiama SON OF ZEUS e impersonificherete il possente Ercole al quale è affidato l'ardua impresa di ritrovare i 12 pezzi nei quali è stato frantumato un amuleto che potrebbe finalmente liberare tutte le divinità del Monte Olimpo dalla prigionia di Kronos; per riuscire nel vostro compito dovrete affrontare un'affascinante Grecia mitologica con tutte le sue celebri creature che l'hanno resa famosa, a cominciare ovviamente dalle Sirene e quel simpaticone del Ciclope.

MAGIC GARDEN

CARDIAXX

Concludiamo la breve rassegna con l'ultimo titolo annunciato verso la fine di Novembre, si chiama UNDER PRESSURE ed è realizzato dagli Eldritch the Cat (Projectyle, Beast per St...), sostanzialmente si tratta del solito platform games con tutta una serie di strani esseri brillantemente animati, anche questa volta c'è di mezzo la vostra stralunata ragazza che è immancabilmente riuscita a farsi ingenuamente catturare dal più terribile dei terribili, come di consueto avete due possibilità a vostra disposizione: trovarvene un'altra, oppure cercare di salvarla, fate un po' voi!

MAX



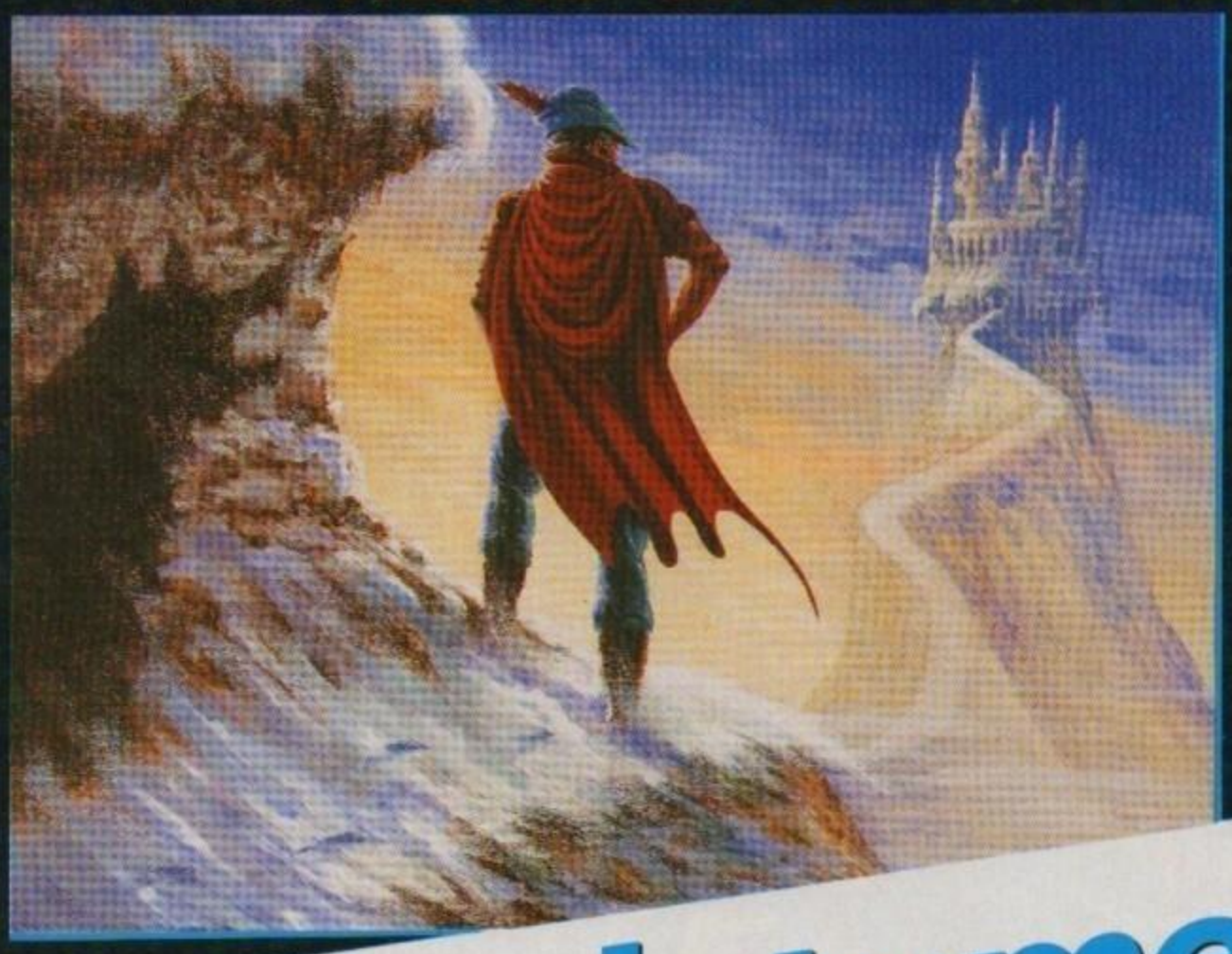
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Finalmente

# King's Quest V

## Alla ricerca del castello scomparso...



Da novembre per
PC-VGA 256 colori.
Presto anche per AMIGA

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

# Completamente in italiano!

Per qualunque
informazione
telefonate a: LEADER
0332/212255

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

IZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# MICROPROSE™

SIMULATION • SOFTWARE

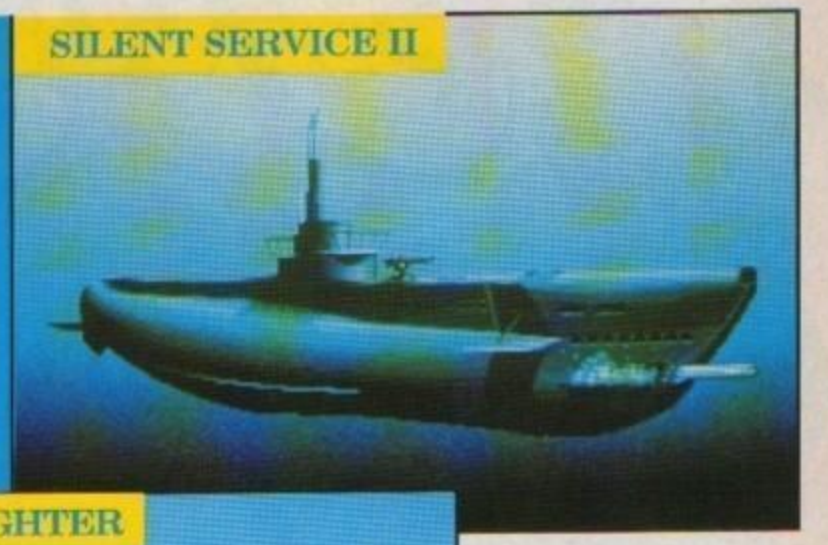
## GOLF

Permettetemi di cominciare da uno dei giochi che più di ogni altro mi ha favorevolmente impressionato nel corso dell'ultimo ECES, vi avevo detto che Geoff Crammond avrebbe rappresentato indubbiamente una solida garanzia, ma non avrei mai pensato che con FORMULA ONE GRAND PRIX sarebbe riuscito a tanto... Il gioco è veramente straordinario, di un realismo che ha dell'incredibile, l'unico rammarico è di non essere riuscito a trafugarne una copia, dovremo pertanto attendere fino a Novembre (per Amiga e ST, il PC seguirà nei primi mesi dell'anno prossimo), ma vi assicuro che ne varrà la pena, parola di Max! Un paio di parole sull'ottimo MIDWINTER II che è finalmente disponibile e lo stesso per SILENT SERVICE II che lo sarà prestissimo anche per Amiga (la versione Atari segue a ruota, come quella di RAILROAD TYCOON ormai ultimata), per il resto devo sostanzialmente ribadire gli stessi titoli già preannunciati, specificando meglio le date di uscita, e aggiungendo qualche foto che certo non guasta. Cominciamo dall'atteso simulatore d'elicottero GUNSHIP 2000 che potrebbe essere già in edicola quando questa rivista sarà nei negozi (o forse l'incontrario?), proseguiamo con l'F117 A STEALTH FIGHTER (l'ultimo modello "spia" dell'aviazione statunitense) disponibile per PC entro la fine di Ottobre, continuiamo con un'ulteriore simulatore, KNIGHTS OF THE SKY, previsto su Amiga per Novembre e quindi con MICROPROSE GOLF che pretende di essere il più realistico di tutti i tempi, un mese di pazienza e vi diremo esattamente che cosa ne peniamo... Chiudiamo il discorso con un'ultimo titolo che nelle intenzioni della celebre casa americana vorrebbe bissare il notevole successo di Railroad Tycoon (che ricorda molto per impostazione grafica), si tratta di CIVILISATION che vede per l'appunto il ritorno, in qualità di ideatore, del geniale Sid Meier... Come dire, non è certo l'ultimo arrivato! Lo scopo del gioco è quello di costruire un solido impero che sia in grado di perdurare nel tempo, riuscendo là dove i vari Giulio Cesare, Carlo Magno, Napoleone... hanno fallito. L'idea è sicuramente affascinante, se avete un PC potreste averlo far le mani quanto prima, per l'Amiga e l'ST si preannuncia anche questa volta una snervante attesa, fortuna che c'è F1 Grand Prix!

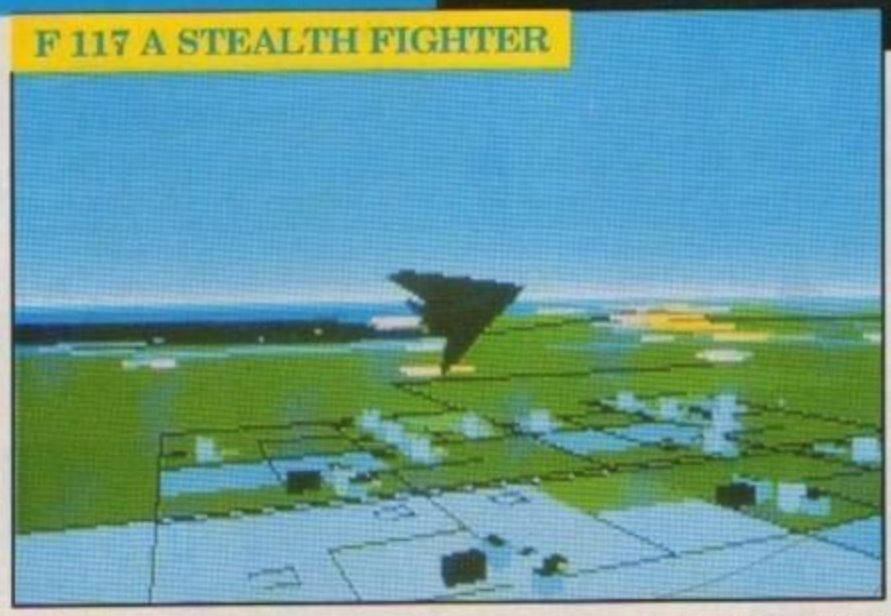
MAX

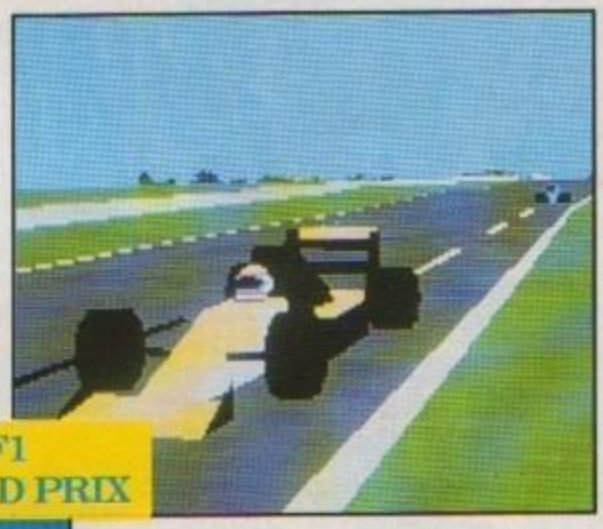
Parlando dell'indiscussa regina delle simulazioni non potevano certo mancare un sacco di novità; alcune di queste le avevamo già conosciute un paio di mesetti fa, tanto vale una bella rinfrescatina alla memoria...

## SILENT SERVICE II



## F 117 A STEALTH FIGHTER





## F1 GRAND PRIX

## CIVILIZATION

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PIU' AZIONE... MAGGIORE POTENZA... GRANDE BRIVIDO

# Out Run Europa™

CBM 64/128,
Amstrad Cassetta
& Disco,
Amiga & Atari ST

LEADER

"QUESTA VOLTA SOLO LA TUA ARGUZIA, IL TUO CORAGGIO NONCHE LA TUA ABILITA' DI GUIDA DETERMINERANNO IL TUO DESTINO!!"

SEGA™

U.S. GOLD®

© 1988, 1991, SEGA™ Tutti i diritti riservati. Out Run Europa™ è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ è un marchio registrato della

...siva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 2...

http://www.oldgamesitalia.net/

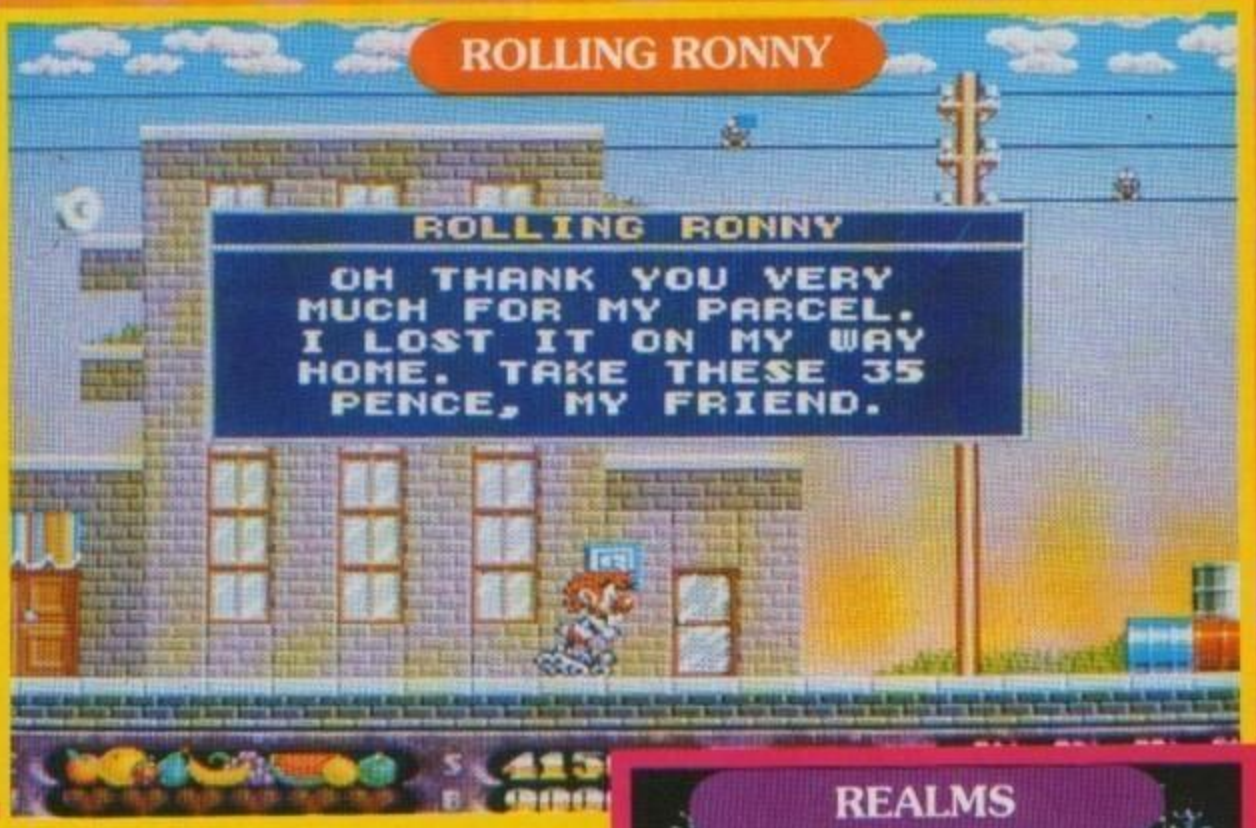
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

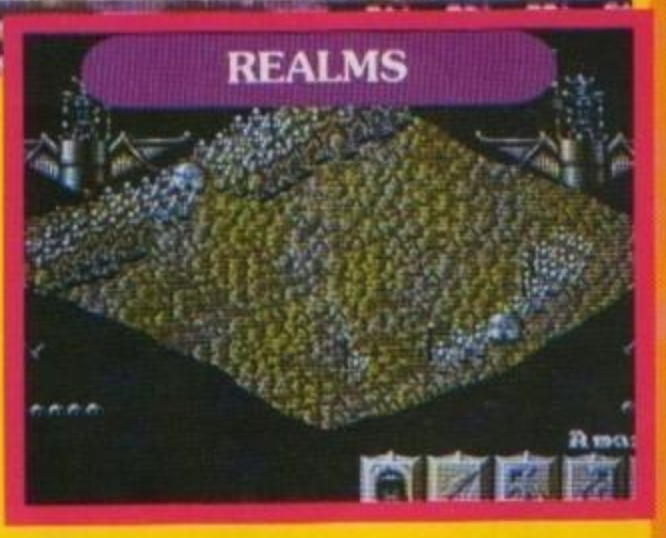


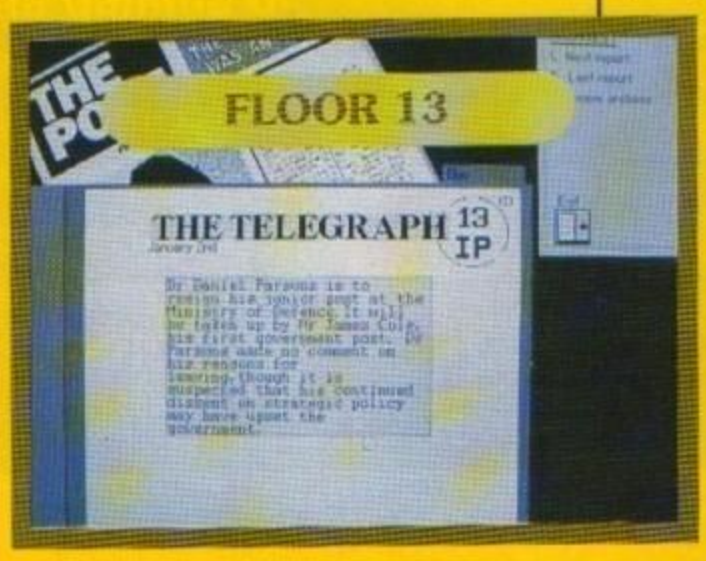
Virgin GAMES

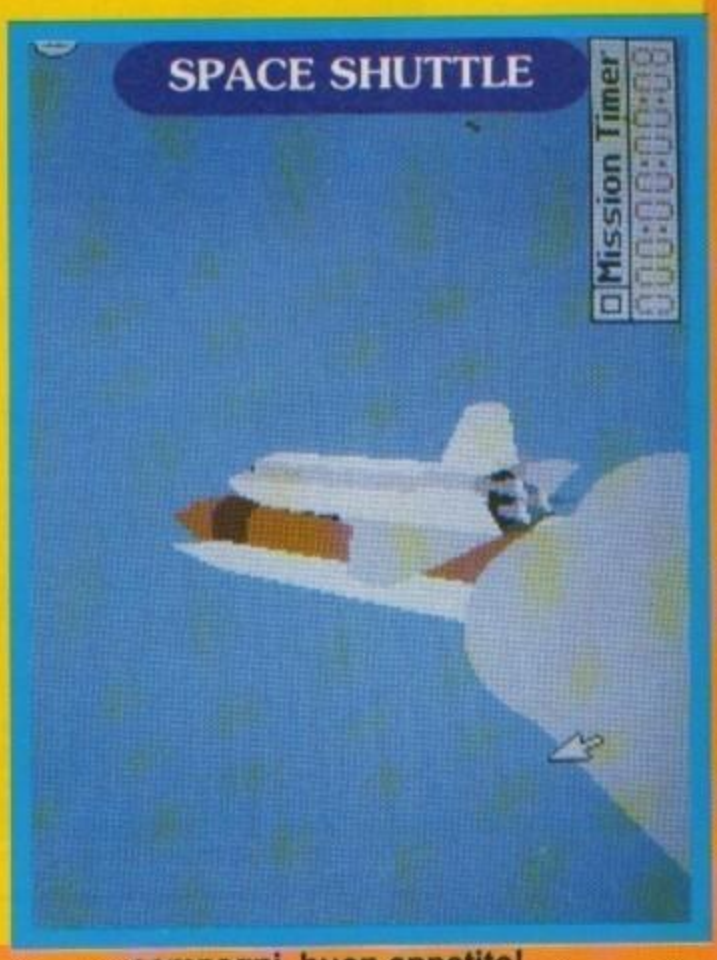
**Sotto a chi tocca, ormai ho perso il conto di quante preview ho fatto, la testa è talmente piena di nomi da essere ormai prossima ad un'imminente saturazione, ma non temete, tengo duro...**




Visto che in qualche modo si deve pur cominciare, tanto vale farlo bene, ci sono infatti ben quattro ottimi giochi che per questione di pochi giorni non siamo riusciti a recensire su questo stesso numero; il primo è l'eccellente JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER, mi dispiace non disporre di foto, ma in ogni caso non sarebbero state in grado di mostrare il realismo di questa simulazione di snooker (variante inglese del biliardo), le palle girano velocissime (non solo nel gioco, abbiamo dovuto attendere un sacco prima di aver finalmente avuto questo materiale, fortuna che anche qui il panorama era piacevole) e il realismo veramente notevole. Anche lui in principio di pubblicazione ROLLING RONNY è un buffo platform game estremamente giocabile che ha suscitato in tutti notevole interesse, niente di straordinario, ma ben fatto e molto divertente. Già che ci siamo vi ricordo anche il divertente puzzle game SPOT sponsorizzato dalla 7up e quindi un imponente gioco di strategia previsto sempre per Ottobre nella versione PC con le altre che seguiranno a breve distanza, si tratta di FLOOR 13 nel quale dovrete affrontare con risolutezza e determinazione un sempre corrotto ambiente politico, proprio come nella realtà... Ogni cosa è lecita! REALMS è invece l'ultimo gioco della Graftgold, la matrice è ancor una volta da ricercare nell'accoppiata Populous/Sim City rispetto ai quali vuole essere più intuitivo e immediato, lo scopo è ovviamente quello di diventare il più potente di tutti, peccato che non siate i soli a pensarla così. Per il mese di Novembre sono annunciati altri tre titoli: CONAN THE CIMMERIAN, nel gioco impersonificherete il muscoloso barbaro nella sua vendetta personale contro un immancabile perfido guerriero, interessante la possibilità di scegliere se affrontare i combattimenti come vere e proprie sequenze arcade oppure sulla falsariga di un gioco di ruolo, per il momento è tutto. Sviluppato dai Vector Grafix (autori degli ottimi Bomber e Killing Cloud) è quasi ultimato l'atteso SPACE SHUTTLE, si tratta ovviamente di un simulatore vettoriale dedicato alla navetta spaziale divenuta di diritto uno dei simboli di questi ormai archiviati anni '80, il gioco promette di essere estremamente accurato e realistico, personalmente l'ho trovato di notevole interesse, e quel che più conta anche ben realizzato. Chiudiamo dunque anche questo discorso con la seguito di Spirit of Excalibur (disponibile presto per CDTV), si chiama VENGEANCE OF EXCALIBUR e ancora una volta sarete invitati alla tavola rotonda di Re Artù e compagni, buon appetito!




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# KCS POWER PC BOARD

## Un Amiga con 1 Mega di Memoria in più
## + Un vero PC XT a 11 MHz

Con KCS Power Board puoi trasformare realmente il tuo Amiga 500 in un IBM Compatibile e in più aggiungere 1 Mega di memoria ad Amiga.
E' molto semplice, bisogna solo aprire il vano in cui di solito si inserisce l'espansione di memoria, infilare nel connettore la scheda KCS, chiudere il vano ed il tuo AMIGA PC XT é pronto per operare.
(Senza influire sulla garanzia Commodore).

A questo punto sei pronto per utilizzare qualsiasi Software professionale (anche a colori) in un ambiente MS-DOS. La velocità é sorprendente, é quella di un vero e proprio PC XT, 11 MHz.
La compatibilità é completa grazie al Phoenix-Bios.

- Confezione originale con il Sistema Operativo versione 4.01 MS-DOS della MICROSOFT, l'MS-DOS Shell e il GW Basic.
- Supporta video: Monocromatico, Hercules, CGA, EGA e VGA.
- Supporta drive: interno ed esterno nei due formati e l'Hard-Disk.

- Memoria disponibile: 740Kb + 64 Kb in modo MS-DOS. 1 Mb + 512 K di RAM Disk nel modo AMIGA.
- Non richiede alimentazione esterna.
- Come video si può usare un televisore.

Distribuito da soundware Srl

V.le Aguggiari, 62/A - 21100 VARESE - Tel.: 0332/232670 - Fax: 0332/28308

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# AdLib Music Card

## La nuova dimensione sonora del vostro PC

AdLib®

ECCEZIONALE
SOLO LIT. 199.000
(iva inclusa)

AdLib supporta il sonoro dei più famosi videogame per PC.
Inoltre può essere usata per fare musica con una vasta gamma di software.
I vostri videogame preferiti vi sembreranno veri!

DISTRIBUITA DA:

soundware

ID MUSIC TECHNOLOGY

VIALE AGUGGIARI 62/A 21100 VARESE
TEL.0332/2326

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

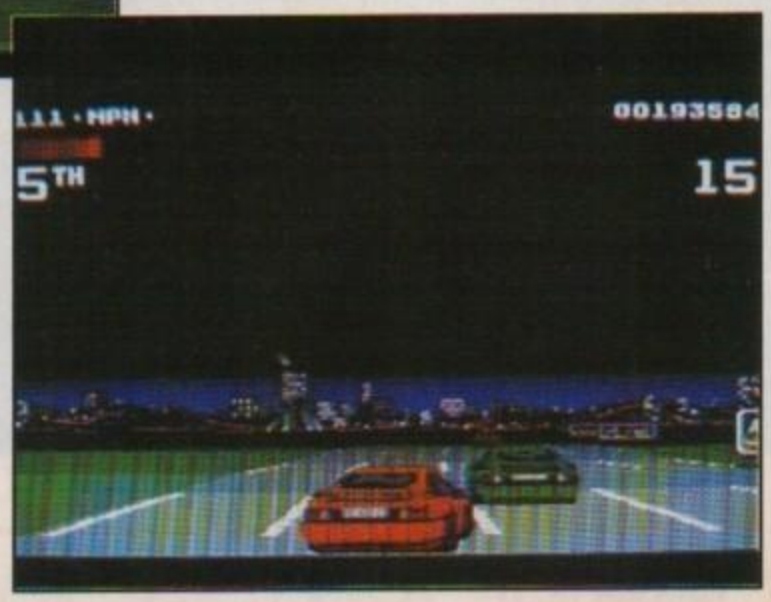
***GREMLIN Per AMIGA e ATARI ST L. 49.900***

# LOTUS TURI

GAMES machine

TOP SCORE

Lotus...
Tutto era cominciato a bordo di una sensazionale Lotus Esprit un annetto fa... Le gare, le vittorie, i record della pista, anche qualche incidente di troppo, ma alla fine avevo dimostrato d'essere il migliore e aver meritato quella vettura da sogno che mi era stata affidata. Dentro di me sentivo però che prima o poi quella magica stagione agonistica sarebbe dovuta finire, che mi avrebbe lasciato da solo con i miei ricordi di quei momenti irripetibili, di sorpassi alla cieca e di curve al limite... Qualche volta mi capitava di ripensarci, come dei flash che fanno improvvisamente capolino nella tua testa, prima di tornare da dov'erano venuti lasciando al loro posto un sorriso, per certi aspetti amaro... Prima che la situazione degeneri ulteriormente sarà il caso di recuperare un minimo di dignità (molto più facile con i giochi che con le persone), per dirvi subito della chiamata di Mr Lotus in persona che mi informa della messa a punto di una nuova fantastica fuoriserie, non è veloce con l'Esprit, ma è ugualmente una favola da guidare, accelerazione impressionante e tenuta di strada impeccabile... Il telefono era ancora lì, che penzolava dalla cornetta, io nel frattempo ero già lontano, a bordo di un sogno... Era tale la confidenza che avevo raggiunto con la mia cara Esprit che abituarmi ad un nuovo motore e ai suoi regimi non è stato inizialmente facile, ma non ci volle certo molto per sentirmi nuovamente a mio agio, avevo ormai domato anche gli irruenti cavalli della Elan... Rimaneva allora da conoscere che cosa avrei dovuto fare di quel gioiellino, conoscendo l'ambiente l'ipotesi che mi avessero chiamato solo per collaudarla sul circuito di prova casalingo era quantomai improbabile; il mistero fu presto risolto: volevano che partecipassi ad una corsa attraverso un'intero continente e, possibilmente, che portassi la vettura alla vittoria. Prima di partire mi venne correttamente preannunciato che avrei dovuto affrontare tutti i tipi di condizioni ambientali avverse, strade trafficatissime alternate ad altre piene di detriti, magari con l'asfalto in pessime condizioni, decine di avversari pronti a tutto pur di sbattermi fuori pista e conquistare quell'alloro che avrebbe premiato solo il migliore. Ma a quel punto già non non mi interessava più nulla, ormai non c'era niente che mi avrebbe potuto fermare...




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# O CHALLENGE 2

L'intera competizione era suddivisa in otto sezioni che attraversano un diversa regione, ognuna delle quali suddivisa poi in svariate tappe che devono essere percorse tutte quante entro un determinato tempo limite per non essere squalificati... Ricordo perfettamente la tensione che accompagnava quelle interminabili frazioni di secondo che precedono la partenza, la pressione sanguigna mi gonfiava le arterie e il semaforo verde è stata come un liberazione, ho premuto a fondo l'acceleratore cercando di tirare le marce al limite del fuorigiri e di guadagnare quante più posizioni possibile... La prima parte della gara si è svolta nel mezzo di una foresta, un sacco di colline con un mucchio di arbusti, cespugli e addirittura tronchi che invadevano improvisamente la strada rendendo parzialmente impraticabile interi tratti della carreggiata, ben presto mi sono però ritrovato nel caotico traffico cittadino, l'impatto con il doppio senso di circolazione è stato abbastanza problematico, ogni sorpasso azzardato diventava una scommessa, poteva riuscire o concludersi con un terribile frontale, magari sotto le luci al neon di un asettico tunnel, ma già eravamo nel bel mezzo di un vero deserto disabitato, non un segnale, nulla, solo la sabbia ai margini della strada a pregiudicare la trazione dei pneumatici e quindi la velocità; nemmeno il tempo di abituarsi al caldo torrido che ci trovammo di colpo in alta montagna a fronteggiare al volante delle nostre fedeli compagne una vera tempesta di neve, con l'asfalto reso viscido dal ghiaccio e un sacco di curve a gomito dove già rimanere in pista era un vero miracolo, tornati in pianura c'è comunque stata una nuova sorpresa a complicare le cose: un terribile nebbione che pregiudicava in maniera terribile la visibilità, curve e concorrenti che sbucavano fuori all'improvviso, anche qui è stata veramente dura; subito dopo il sole è tramontato per lasciare il posto ad una subdola oscurità che avrebbe presentato ancora una volta notevoli insidie per una visibilità non ottimale, all'alba invece ci attendeva il percorso stradale più accidentato, pieno di pozzanghere, dossi improvvisi, altri tunnel e soprattutto tutta una serie di pozze d'olio in grado di far perdere il controllo della vettura anche al pilota più esperto, ma ormai eravamo quasi alla fine, non rimaneva che affrontare un burrascosa tempesta, i tergicristalli riuscivano a malapena a pulire il vetro che già questo veniva nuovamente inondato, il tutto mentre un'impressionante serie di lampi illuminava un'orizzonte ormai sereno, la gara era ormai finita, il resto è già storia...

MAX

## Amiga

**Non so proprio cosa dire... Lotus 2 è un gioco superiore. Personalmente ho sempre considerato questo inimitabile capolavoro la migliore simulazione di guida in assoluto mai realizzata per Amiga e sono quindi semplicemente euforico nel vedere come ancora una volta i Magnetic Fields siano riusciti a migliorare qualche cosa che già sembrava perfetto (il riferimento è per Supercars II). Anche in questo caso di modifiche sostanziali non ce ne sono state, la mano dell'artista s'è limitata a correggere qualche marginale sbavatura, prima fra tutte ovviamente quella dello schermo che rimaneva diviso nei due quadranti anche se si giocava da soli, adesso è tutto a posto (vedere foto per credere); per il resto si è principalmente cercato di variare le condizioni climatiche e ambientali che fanno da sfondo ai vari tracciati in modo da rendere il tutto quanto più realistico e coinvolgente possibile... inutile dire che il risultato è semplicemente eccezionale! Vi faccio qualche esempio: la notte di solito è buia, fin qui ci siamo tutti, fino ad oggi il problema s'è sempre risolto con un bel fondo nero, adesso no! Certo, questo rimane il colore dominante, ma siccome l'oscurità impedisce anche una perfetta visuale accade che le macchine in lontananza si vedono leggermente "appannate", per poi diventare sempre più visibili man mano che le si avvicinano, effetto analogo con la nebbia, per non parlare poi delle precipitazioni atmosferiche su piani paralleli che garantiscono un effetto visivo straordinario, ma non è mica tutto qui, e i tunnel? I binari ferroviari? I dossi? I ponti... Già che ci siamo sottolineo opportunamente la possibilità di collegare due Amiga in modo da giocare anche in quattro contemporaneamente... E chi più ne ha, più ne metta. Purtroppo a questo punto devo ripetermi, ma non so proprio cos'altro dire... Giocatecil**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
96%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CONSOLE

SEGA MEGA DRIVE L. 290.000
SEGA GAME GEAR L. 280.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000
NINTENDO SUPER FAMICOM L. 545.000

# AMIGA

ESPANSIONE 512Kb INTERNA - L.70.000
HOME VIDEO KIT - L. 999.000
CDTV IL MULTIMEDIALE - L. 1.200.000

**DISK BULK 3.5" L. 750**
(ORDINE MINIMO 100)

## Stampanti CITIZEN

| | | |
|---|---|---|
| 120D+ | 80 Col. 9 aghi | L.350.000 |
| 124D | 80 Col. 24 aghi | L.550.000 |
| Swift 9 | 80 Col. 9 aghi opz.Colore | L.500.000 |
| Swift 24 | 80 Col. 24 aghi opz.Colore | L.750.000 |

# MATRIX

Via Massena 38b,TORINO - TELEFAX N.011/5613232
Via Monginevro 1,TORINO - TEL. 011/3852012 FAX. 011/3856939

## *** HARD DISK ***

CON HARD DISK QUANTUM 52 Mb
OKTAGON PER AMIGA 500 - L. 1.100.000
ALF 2 PER AMIGA 2000 L. 830.000
ALF 3 PER A 2000/3000 L. 940.000

A 590 ORIGINALE ESP. A 2 Mb - L.640.000
H.D. 20 Mb WEST.DIGIT. E CONTROLLER XT BUS - L.350.000
H.D. 40 Mb SEAGATE AT BUS - L. 400.000

**!!! CORSI !!! CORSI !!! CORSI !!!**
INTRODUZIONE ALL'MS-DOS - 6 ORE
INTRODUZIONE ALL'AMIGA-DOS - 6 ORE
LAVORARE CON WINWORD - 12 ORE
LAVORARE CON WORDSTAR - 12 ORE

**TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232**

# CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

SEGA GAME GEAR
SNK Neo-Geo
Nintendo SUPER FAMICOM
PC Engine GT
Nintendo GAMEBOY
PC Engine PC SUPER GRAFX
SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s. 20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

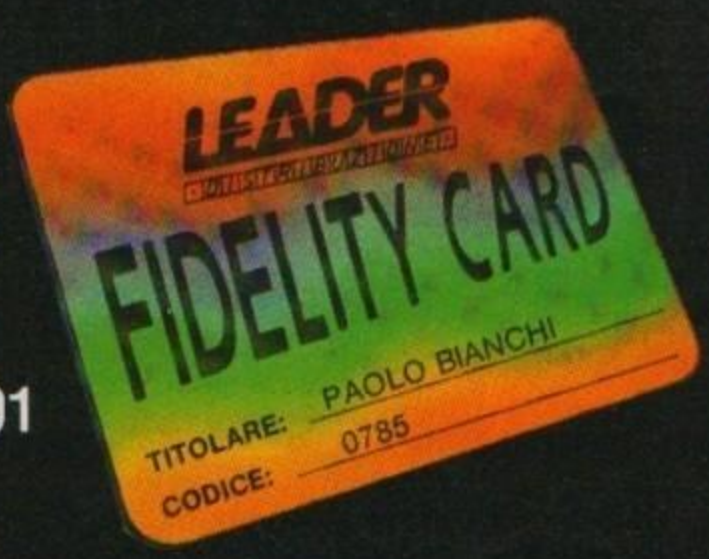
# Final Fight™

# IN DUE PER COMBATTERE...

e ripulire la città

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. FINAL FIGHT™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd.

* Offerta valida fino al 31/10/91




Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

| | | |
|---|---|---|
| 64 cassetta | ~~19.900~~ | 17.900 |
| 64 disco | ~~25.900~~ | 23.300 |
| Amiga | ~~29.900~~ | 26.900 |

LEADER DISTRIBUZIONE

CAPCOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

# ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in

meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe™*.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

**Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?**

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

**Volare fra mille pericoli.**

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

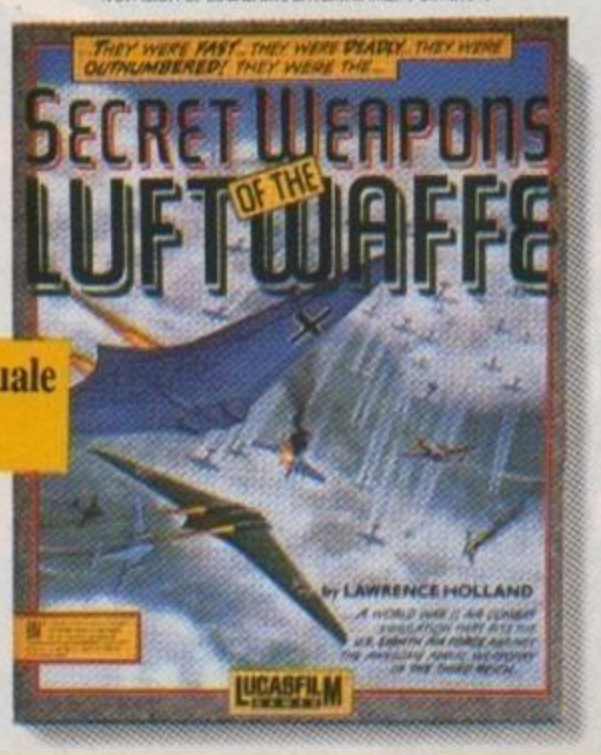
Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

LUCASFILM™ GAMES

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY




**Disponibile per PC con manuale e Software in italiano**

**A richiesta:**
- **T-SHIRT**
- **POSTER**
- **MOUSE PAD**

™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

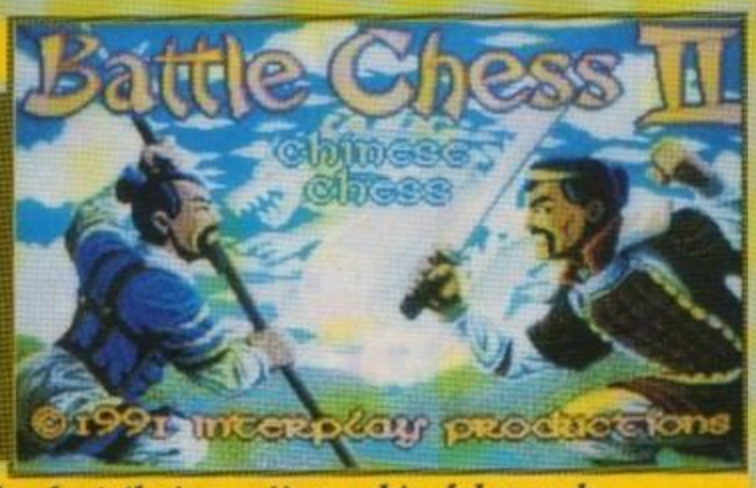
http://www.oldgamesitalia.net/



**Electronic Arts per Amiga L. 59.000**

# BATTLE CHESS II

## CHINESE CHESS.




*Un paio di anni fa la Electronic Arts provò a rivitalizzare quello che è il gioco più vecchio del mondo...*

E bisogna dire che ci erano riusciti: Battle Chess era un gioco divertente, con le animazioni dei vari pezzi che si scannavano a vicenda; era anche qualcosa da avere per impressionare gli amici. Ora la EA ci riprova: usa la stessa formula ma ingredienti diversi per questo Battle Chess II. Gli scacchi sono infatti quelli cinesi, che hanno una serie di pezzi completamente differente da quelli classici (a parte il Re), una differente scacchiera (c'è persino un fiumiciattolo che ci scorre nel mezzo) e che sono però anche sconosciuti alla maggior parte di noi. Il Re per esempio non può muoversi più di due caselle dalla propria posizione di partenza, le regine e gli alfieri sono stati sostituiti rispettivamente da consiglieri e ministri, che non hanno la stessa libertà di movimento, i cavalieri non possono più saltare altri pezzi, cosa che però possono fare i cannoni (nel senso che prima sparano una cannonata sulla casella dove vogliono andare, distruggendo così il pezzo a distanza, e poi si spostano). Come vedete il cambiamento c'è, e risulta abbastanza difficile imparare le regole e convivere con la grafica a tre dimensioni. Fortunatamente c'è stata un'innovazione anche per quanto riguarda il numero di schermate della scacchiera; ce ne sono infatti ben quattro: una in 3D, due in 2D e una in 3D con una finestra in 2D (come ho detto prima la visualizzazione in tre dimensioni tende a confondere le idee, mentre quella in due è molto utile quando si vuole giocare veramente, senza godersi le animazioni dei personaggi). Si può inoltre salvare il gioco in qualsiasi momento, ci sono nove livelli di difficoltà assieme poi alle altre opzioni classiche quali "suggerisci una mossa", "ritira una mossa", ecc. Le animazioni sono nuove e ben curate, divertenti come al solito ma, ahimè, su un sistema normale ci vuole troppo tempo per caricarle! Quando finisce l'azione farete fatica a ricordarvi perché quel pezzo l'avete mandato in quella posizione! Scherzi a parte, se non avete un hard-disk l'accesso al disco diventa veramente penoso, perché ogni animazione deve essere caricata in RAM prima di essere visualizzata. Divertimento quindi se siete pazienti, e gioco possibile quasi solamente con la scacchiera bidimensionale. L'idea degli omini che si picchiavano andava bene due anni fa, ma oggi avrebbero dovuto supportarla con una migliore tecnica.

Alex

**Amiga**

**Buona la grafica e le animazioni, il sonoro diventa un po' ripetitivo (ogni pezzo ha il proprio jingle cinese), solo tutto troppo lento. Divertente ma difficilmente giocabile in tre dimensioni, giocabile in due ma sconosciuto (a questo potete comunque ovviare studiandovi il manuale, che è in inglese). Novità nei pezzi, nell'atmosfera (gli scacchi cinesi sono meno strategici di quelli normali e gli scontri tra pezzi iniziano prima), e nelle animazioni, ma non nell'idea.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
69%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# NEWEL® srl

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

**EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

## computers ed accessori


20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036


APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

# OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

## CDTV

**"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV" SOLO COMPACT DISK?**
**MOLTO DI PIU'!**
**ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA**
**SUPEROFFERTA**

**SUPER OFFERTA**

## CDTV il SOFTWARE

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Time Table of Science & Innovation | C | Wrath of the Demon | EG | Mud Puddle | D |
| Time Table of Business Politcs | C | Case of the Cautious Condor | EG | LTV English | D |
| Dr. Wellman | C | Battlestorm | G | Advance Military System Series | A |
| The New Basics Electric Cook Book | C | Animated Colouring Book | A | Many Roads to Murder | G |
| World Vista Atlas | C | Sim City | G | Snoopy | G |
| All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon | G | A Bun for Barney | D | Spirit of Excalibur | G |
| Classic Board Games | G | Defender of the Crown | G | Horse Racing | G |
| American Heritage Dictionary | C | Indoor Plants | A | Garden Plants | A |
| Complete Works of Shakespeare | C | Lemmings | G | Trees and Shrubs | A |
| Illustrated Holy Bible | C | Xenon II: Megablast | EG | Fruits, Vegetables and Herbs | A |
| Music Maker | C | Indoor Sports | EG | Hutchinsons Encyclopeadia | R |
| Barney Bear Goes to School | D | Mind Run | D | Ninja Highschool Comix | G |
| Fun School 3 (for under 5's) | D | Thomas's Snowsuit | D | Dinosaurs for Hire | G |
| My Paint | D | Scary Poems for Rotten Kids | D | Basketball | G |
| Women in Motion | A | Paper Bag Princess | D | Battlechess | G |
| Psycho Killer | EG | The Tales of Peter Rabbit | D | E TANTISSIMI ALTRI | |

**(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco**

## SUPER AMIGA 500

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.680.000

## SUPER AMIGA 2000

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.1.390.000

**TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%**

**ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!**

### NOVITA'

**THE CLONEMACHINE L. 90.000**

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

### ACTION REPLAY 2

**(disponibile anche per AMIGA 2000)**

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

### COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'attesissima scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

**L.1.490.000**

### AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

**L. 29.000**

### SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

**L. 29.000**

### SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

**L. 89.000**

### MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

**L. 29.000**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# NEWEL® srl

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

**EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

## computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

**NOVITA' ASSOLUTA**

**PEN-BRUSH AMIGA**

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

**NUOVI PRODOTTI**

| | |
|---|---|
| TRACKBALLSENZA FILO | L. 149.000 |
| MOUSE SENZA FILO | L. 139.000 |

## DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

### SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

### SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

### SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon **ion**

Still Video Camera RC-260

**la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer**

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

**prezzo L 1.450.000**

*GARANZIA 12 MESI*

| | |
|---|---|
| • DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 | L. 149.000 |
| • DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT | L. 149.000 |
| • DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) | L. 139.000 |
| • DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 | L. 249.000 |

**UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO**

## • ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

**Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!**

| | |
|---|---|
| 512K per A500 | L.65.000 |
| 512k + clock per A500 | L.85.000 |
| *1,5 MB "PLUS" + clock | L.199.000 |
| *4 MB + clock | L.499.000 |

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

| | |
|---|---|
| 2 MB per A1000 | L.399.000 |
| 2 MB per A2000 | L.390.000 |

**BOOTSELECTOR L. 19.000**

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

**KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000**

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

**richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto**

**Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.**
**L. 19.000**

# AMIGA PC AT EMULATOR

**ATONCE**
**PC 286 EMULATOR AT**
**AMIGA 500**
**MULTITASKING**

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

**Lire 349.000**

**adattatore per amiga 2000 L120.000**

**MANUALE IN ITALIANO**

**INTERFACCIA 4 JOYSTICK**

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

**C'E BULK E BULK**
**TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.**
**SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.**
**SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.**
**SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.**

**AMIGA TELEVIDEO**

interessantissimo interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.
**Solo per amiga 500/2000**

**IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L. 49.900

# BLADE WARRIOR

**Il male colpisce ancora e per di più colpisce ancora la terra della felicità. A questo punto viene spontaneo chiedersi quante cavolo di terre della felicità esistano calcolando tutte le volte che viene tirata in ballo nelle trame dei videogiochi.**

Stavamo dicendo che nella terra della felicità sono ancora una volta nei pasticci. Stavolta il malvagio si chiama Murk ed oltre a portare peste, corna, morte e distruzione, ha disdetto tutti i contratti stipulati finora con l'ENEL locale per l'erogazione dell'energia elettrica. Ovviamente non manca il solito "eroe" che si lancia contro le temibili armate del cattivo per riportare pace, salute e, soprattutto, luce alla propria patria. Nei panni di un potente mago tocca proprio a noi fare in modo che l'antica tavola (nel senso di piccola asse e non di accessorio presente in tutte le cucine) di Ginti venga ricomposta recuperando e rimettendo insieme i frammenti in cui la tavola è stata sparpagliata. I sette frammenti della tavola sono in mano, rispettivamente, a sette maghi della zona, i quali hanno ben ben pensato di fregarsene dello spirito di collaborazione che di solito unisce i popoli nel momento del bisogno e fanno di tutto per assicurarsi una vecchiaia tranquilla a nostre spese facendosi ben ricompensare per tutto l'aiuto (fosse almeno tanto) che vi danno. I sette maghi in questione possono, oltre a elargirvi i sospirati pezzi della tavola, insegnarvi nuovi incantesimi, vendervi dei manufatti più o meno preziosi e spettegolare sugli ultimi avvenimenti nel regno che il buio rende più intriganti. Il prezzo di tutto ciò viene o riscattato con un baratto, o semplicemente oblato con una ingente quantità di ingredienti magici che avrete faticosamente raccolto in precedenza. Ricordate che anche voi avete bisogno di ingredienti per preparare gli incantesimi che man mano imparerete e, per quanto non si incontrino insormontabili problemi nel procacciamento degli stessi, conviene non essere troppo generosi nelle vostre offerte. Quello che invece crea qualche problema è la gran quantità di esseri demoniaci che si aggirano per il regno: tra ragni giganti, ghouls, mummie e spettri avremo un bel daffare per evitare una sconfitta. C'è da dire che il look particolarmente spettrale del gioco non fa altro che complicare le cose. Già non è esattamente allettante l'idea di incontrare un ghoul con cattive intenzioni in pieno giorno, poi trovarsi ad affrontarne un paio contemporaneamente, di notte, senza incantesimi d'attacco e magari in zone particolarmente frondose incute un certo senso di inquietudine. Particolarmente originale il segnalatore del livello d'energia, in questo gioco non si è veramente badato a spese: hanno addirittura chiesto alla luna di cambiare le proprie fasi in rapporto alla quantità di forza vitale ancora in possesso del nostro eroe. Non c'è che dire; volevano stupirci con effetti speciali e colori ultravivaci. Quindi hanno fatto un gioco in quasi monocromia, ma con un sacco di atmosfera.

Giancarlo Calzetta.



## Amiga

**Ecco un gioco che avrebbe tutte le carte in regola per diventare un classico ma che non ci riesce. La cosa che colpisce immediatamente è indubbiamente la grande atmosfera che permea tutta l'azione. Il vedere solo la sagoma in controluce del proprio guerriero e degli avversari, mentre i lampi rischiarano il paesaggio in lontananza e per la valle risuona inquietante il cupo verso del gufo, riesce a calarvi in uno stato di tale immedesimazione con il personaggio da impedirvi di distogliere lo sguardo dallo schermo anche per un momento. Purtroppo l'azione di gioco risulta un po' penalizzata dalla estrema lentezza dell'azione. Intendiamoci, il gioco in sé è decisamente veloce e molto valido tecnicamente; tutto scorre molto fluidamente sullo schermo. Però il fatto di dover raggiungere dei maghi che abitano ad eoni luce l'uno dall'altro ed il dover inframmezzare le visite ai maghi suddetti con sessioni più o meno lunghe di caccia all'ingrediente, spezza un po' troppo l'azione e rende il gioco ripetitivo. Sarebbe stata molto gradita anche una maggiore mobilità del personaggio principale (non può neanche saltare, cosa che risulterebbe utile in ben più di una occasione). Peccato, perché il concetto che sta alla base del gioco è veramente interessante. Anche la realizzazione è ottima. L'atmosfera è grande. Ma, se siete un tipo che si annoia facilmente con i giochi dove non c'è un massacro continuo, fate attenzione.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
**81%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# MAXI TRICKS

**Ok, adesso che abbiamo finalmente recuperato anche noi una condizione mentale mentale se non proprio ottimale quantomeno accettabile possiamo mettere da parte le vacanze e riprendere il nostro duro mestiere di videosabotatori incalliti. Prima di tutto vi devo però lanciare un messaggio d'allarme, al momento mi sono accorto di aver praticamente esaurito le riserve di trucchi per i giochi "recenti", di conseguenza vi invito cortesemente a rimboccarvi le maniche e inviarmi le vostre nuove scoperte... Altrimenti sarò costretto a recuperare giochi ormai piuttosto datati di cui generalmente mi occupo solo per risolvere esigenze particolari espresse in qualche vostra missiva. Per quanto riguarda invece la soluzione mi auguro che Search for the King possa essere di vostro gradimento in attesa che le nuove e attesissime avventure autunnali (credo che saprete tutti a cosa mi riferisco...) decidano finalmente d'uscire allo scoperto. Ah, un'ultima cosa: sono arrivate delle lettere contenenti soldi e francobolli per ricevere a casa delle soluzioni o altre informazioni, a prescindere dal fatto che OVVIAMENTE qualche mese fa (Monkey Greetings) stavo scherzando, gradirei che la cosa non si ripetesse perché sarebbe fonte di notevoli complicazioni, senza contare che "mille lire" per il disturbo mi sono sembrate decisamente mortificanti, aggiungete qualche zero e le cose potrebbero anche cambiare! (Ovviamente scherzo) A questo punto non mi rimane che ringraziare Franco Colicchio per avermi inviato le mappe dei livelli di Lupo Alberto, Alex la Spada per la piantina (ottimamente realizzata) del vecchio Astaroth, per il momento temo che dovrete accontentarvi del saluto, ma non temete, perché con un po' di perseveranza prima o poi vedrete che ci sarà spazio per tutti...**

### TOKI

Non ve la sarete mica presa per l'innocente burla del mese scorso? Suvvia, non siate permalosi, l'ho fatto per il vostro bene... Per farmi perdonare questa volta vi comunico il vero cheat (anche se ce ne sono altri che danno il medesimo risultato); non dovete far altro che digitare TOKI LIVES e premere R (altrimenti provate con KILLER), il bordo dello schermo dovrebbe lampeggiare garantendovi crediti infiniti e la possibilità di saltare di livello premendo i tasti funzione, va bene così? Alt, quasi mi scordavo dei consueti ringraziamenti che questa volta vanno a Osvaldo Carpinelli, Giancarlo Gabbarini, Christian Ammendola, Massimiliano Pistone, Maurizio Ipsole, Massimo Palmieri (ti ho aggiunto agli altri, contento?) Duccio Giulivi, Samuel Liberini e Roberto Pulito.

### BACK TO THE FUTURE Part III

Risolti i problemi del secondo episodio non m'è sembrata cosa educata piantarvi in asso per questa terza parte dell'ormai epica trilogia a spasso per il tempo (rigorosamente a bordo di una DeLorean metallizzata). Come comunicatomi da Roberto Vergnani, Marco Maragno, Marco Capelli, Gianni Gamberini e Guido Rago ci sono delle password da digitare all'inizio di ogni livello (quando compaiono le immagini (orrende) che precedono il gioco); le parole in questione sono: ROTTEN CHEAT (livello 1), LOUSY CHEAT (Livello 2), LOW DOWN CHEAT (Livello 3).

### ROBOCOP II

Lo so, ne abbiamo già parlato qualche mese fa, ma siccome in una lettera due lettori si lamentano del suo mancato funzionamento e siccome effettivamente l'errore l'ho commesso io, m'è sembrato giusto tornare sull'argomento. Per attivare il cheat-mode bisogna sì digitare nella schermata dei titoli SERIAL INTERFACE, ma senza lo spazio; mi adopererò affinché simili spiacevoli disguidi non abbiano modo di verificarsi nuovamente!

### SHADOW DANCER

La conversione, piuttosto sopravvalutata anche dalla nostra stessa recensione, non passerà certo alla storia come una delle meglio riuscite... In ogni caso se avete incontrato qualche difficoltà di troppo (come risulta dall'appello di un certo Daniele, per

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
ACCESSORI

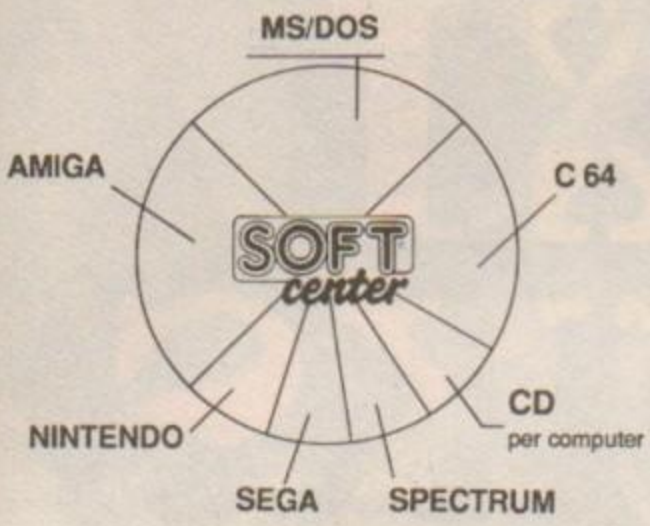
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
## SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO




SCONTO 10%

### LINEA COMMODORE ITALIA

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA 500 | £. | 729.000 |
| AMIGA 2000 | £. | 1.490.000 |
| AMIGA 3000 | £. | telefonare |

### *ACCESSORI PER COMMODORE*

| | | |
|---|---|---|
| VIDEON 3 *(digitalizzatore video +Photon paint2.0 in italiano)* | £. | 599.000 |
| CANON ION *per riprese fotografiche* | £. | telefonare |
| CD TV *(novità)* | £. | telefonare |
| SCANNER *a partire da* | £. | 624.000 |

### LINEA PC/MS-DOS

| | | |
|---|---|---|
| 80286 con HD da 40Mb VGA *monitor monocromatico a partire da* | £. | 1.725.000 |

### *ACCESSORI MS/DOS*

| | | |
|---|---|---|
| AD LIB *Scheda musicale* | £. | 199.000 |
| CANON ION PC KIT*(Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati)* | £. | 2.740.000 |
| MODEM *interni ed esterni a partire da* | £. | 294.000 |

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

# ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

# HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

**Produzione e distribuzione hardware per Amiga e C-64**
**Distributore software originale Leader & CTO per Amiga, C-64 e PC**

**Commodore POINT**

| | |
|---|---|
| Drive esterni per Amiga a partire da | L. 140.000 |
| Espansione di memoria 512K senza clock | L. 85.000 |
| Interfaccia Midi In-Out-Thru | L. 55.000 |
| Action replay Mk. 2 per A/500 | L. 175.000 |
| Action replay Mk. 2 per A/2000 | L. 195.000 |

**Offerta speciale Amiga Funlab:**

Tastiera musicale Kawai 5 ottave Midi, software Steinberg, interfaccia Midi a cavi Midi L. 700.000

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

## SPECIALITA' INFORMATICHE

**HOT SHOP è un marchio ECR Elettronica**

I nostri prodotti sono costruiti per soddisfare tutte le esigenze dall'amatoriale al professionale

| | |
|---|---|
| Videogenlock MK. 2+ | L. 400.000 |
| Videogenlock A/2000 | L. 310.000 |
| Framer Overscan | L.1.000.000 |
| Televideo MK. 2 Amiga | L. 225.000 |
| Televideo MK. 1 C-64 | L. 130.000 |
| Provideo MK. 1 C-64 | L. 115.000 |

ATTENZIONE nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei prodotti Videogenlock Framer ed i Campionatori Audio.

**Amiga 3000 PREZZO SENSAZIONALE!!!**

**MA ANCORA** Hard Disk, Espansioni 2/8 Mega Mouse di ricambio, Scanner, Campionatori Audio **MA NON BASTA...**

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ESCLUSIVO !!!
# DA
# B.C.S.

## VIA MONTEGANI,11 a MILANO
## Tel. 02/8464960 r.a. Fax. 02/89502102

### SETTORE COMMODORE

| | | | |
|---|---|---|---|
| A500 NUOVA VERSIONE 1Mb | L. 750.000 | STAMPANTE 1230 COMMODORE | L. 280.000 |
| A500 1Mb, 1084S COLORE | L.1.250.000 | MONITOR COLORE 1084S | L. 450.000 |
| A2000 NUOVA VERSIONE | L.1.390.000 | VIDEON III PER AMIGA | L. 550.000 |
| A2000 CON 1084S COLORE | L 1.850.000 | HD PER A500 E A2000 da | L. 740.000 |
| A3000 HD40Mb | L.Telef. | MODEM SMARTLINK 1200B | L. 190.000 |
| | | ESPANSIONE A2000 2Mb | L. 400.000 |

### SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

| | |
|---|---|
| AT286/16 1Mb,HD40Mb,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA | L. 1.350.000 |
| NOVITA' AT286 25MHZ HD40,VGA, MONITOR,TASTIERA | L. 1.950.000 |
| AT386/25 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA | L. 2.200.000 |
| AT386/33 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA | L. 3.100.000 |
| AT486/125 1Mb,HD125Mb,VGA1Mb,MONITOR,TASTIERA | L. 4.700.000 |
| PORTATILE VERIDATA EXECU-LITE 386S 2KG | L. 4.900.000 |
| PORTATILE COMMODORE VGA HD20Mb 1FD | L. 3.750.000 |
| STAMPANTE SEIKOSHA PORTATILE 24AGHI | L. 980.000 |

**E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!**

**I PREZZI SI INDENDONO PER IVA INCLUSA**
**LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE**
**LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC**
**SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**
**PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO**

**ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lupo Alberto invece, almeno al momento, non ho purtroppo niente da comunicarvi) non dovete far altro che seguire le istruzioni di Simone Colzani: mettete il gioco in pausa e digitate GIVE ME INFINITES, a questo punto premete Return e vi sarete guadagnati crediti infiniti...

### SHINOBI

Visto che abbiamo parlato del suo virtuale sucessore tanto vale sistemare anche questa questioncina con un trucco che mi è stato inviato da così tanti lettori che sarebbe difficile elencarli tutti, non volendo far torto a nessuno... Mettete il gioco in pausa (F10) e digitate LARSXVIII, il risultato sono ben 99 crediti.

### SCI

Come seguito di Chase HQ anche Special Criminal Investigations appartiene di diritto alle conversioni del tipo MPCT (meglio perderle che trovarle), ad ogni modo se proprio volete fare uno spropositato sforzo di volontà e terminare senza troppe sofferenze il gioco (alla fine vi sentirete come se vi foste estratti un dente cariato) provate a digitare (Indiana Grillo) mentre giocate INAGARDENIN seguito da Return, se tutto è andato per il meglio premendo il tasto T dovreste incrementare il tempo residuo, in caso contrario avete pur sempre fra le mani un dischetto da formattare (peccato che sia quantomai costoso...).

### TOTAL RECALL

Ora mai i tie-in della Ocean sono tutti praticamente uguali (speriamo bene per gli imminenti Darkman e Terminator 2), l'unica cosa che cambia e il cheat mode per le vite infinite. Attendete che compaia interamente la schermata con la metà faccia del caro Schwarzy e quindi digitate LISTEN TO THE WHALES SING. Io schermo si dovrebbe capovolgere (tipo Batman) e avrete ottenuto energia infinita (ma attenzione, perché si può morire ugualmente); per quanto riguarda invece le sezioni di guida dovete inserire JIMMY HENDRIX prima di premere il pulsante di fuoco.

### LOGICAL

Fabrizio Mollisi, Donatello Grassi, Santino Donazzolo, Michele Aiello, Margherita Nerini e il solito Daniele Carpanese,

1 WELCOME
2 THE OTHER SIDE
3 QUADRI QUADRA
4 STONE ROAD
5 NICE COLORS
6 MORE COLORS
7 REAL FUN
8 PINK AND PINK
9 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC
12 COLORMANIA
13 REFRESHMENT
14 FULL MOON
15 RUNNING BALLS
16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS
18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS
21 BE HONEST
22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS
24 DANGEROUS
25 THE WANDERER
26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FLIGHT
28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER
30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET
32 PARADISE I
33 CLASSIC ART
34 VENI VIDI VICI
35 WE LIKE IT
36 FOREVER HERE
37 WONDERLAND
38 THE SNARE
39 CURE IT
40 SUN IS SHINING
41 A RAINBOW
42 ARROW ROAD
43 TURNING WHEELS
44 ACCELERATION
45 THE PRESIDENT
46 HE IS MISSING
47 PICKNICK TIME
48 WHO IS CALLING
49 ANCIENT ART
50 SHE IS GONE
51 LOGISTIK
52 TURNING COLORS
53 PARAMOUNT
54 THE LADDER
55 BACK IN RED
56 TREASURE ROOM
57 DONT WANT THEM
58 THE FREE FALL
59 CORRADO BEACH
60 MORE POPCORN
61 WILD AT HEART
62 THE DARK AGE
63 DIM LIGHTS
64 THE FIFTIES
65 PICTURE OF HER
66 GORDIAN KNOT
67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA
69 RUNNING TEARS
70 HER RAINBOW
71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER
73 SHADOW LAND
74 JACK IN BAG
75 VITAMIN C
76 STUNT BALL
77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST
79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA
81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS
83 SMILING JOKES
84 CHILDREN GO
85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD
87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON
89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL
91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS
93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM
95 LEVER SUN LIGHT
96 NEW EXODUS
97 THE PEACE PIPE
98 FINAL SURPRISE
99 WHITE MIAMI
EDITOR THE FINAL CUT

### FUTURE WARS

Un paio di richieste per come si aziona la macchina del tempo dietro la piantina dell'ufficio. Usate il pacco di carta sull'apertura, premete il tasto verde, poi quello rosso e recuperate velocemente i documenti che la macchina espelle, dirigetevi verso il cerchio luminoso e... Siete spediti al medioevo. Per quanto riguarda invece la stazione dello spaceporto dovete cambiare i fusibili del sottoscala con quelli che avete trovato fra le macerie. Anche per questo mese e tutto.

### MONKEY ISLAND

Giusto un breve accenno ad un problema abbastanza diffuso. Nella terza parte, prima di entrare nella testa di scimmia, assicuratevi di aver chiesto ai cannibali la testa del navigante, questo simpatico compagno vi indicherà la strada nel labirinto sotterraneo. Buon proseguimento!

### MILLENIUM 2.2

Un certo Pier mi ha chiesto come ho fatto a finire quest'ottima avventura spaziale (ne avevo parlato in occasione dell'imminente seguito: Deuteros). Se proprio vuoi un breve suggerimento ti dico che un materiale molto importante si trova sugli asteroidi...

MAX

**A VERCELLI**
**Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793**
**commodore**
**C64/AMIGA 500-2000PC**
**Periferiche e Accessori**
***SOFT CENTER***
***Videogames Software originali***
***LEADER - CTO***
**Assortimento accessori**
**FLOPPY DISK**
***Tutto a prezzi interessanti***



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

# GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SOLVENDO...

Tra belle ragazze, malevoli Boss, alberghi per miliardari e mitiche chitarre, siete sulle tracce del King, il vero ed unico eroe della musica, ovvero il leggendario Elvis Presley. Ma come, vi chiederete voi, Elvis non è morto da più di vent'anni? Orbene, con l'aiuto di WILLIAM FRANCHINI e PAOLO FIORE di Benevento, a cui vanno i nostri (e vostri) più sentiti ringraziamenti, vi dimostreremo che quando siamo spinti da buoni motivi (e da un milione di dollari...), neanche la morte può fermare noi incalliti videogiocatori. Ecco perciò a voi la soluzione di SEARCH FOR THE KING.

## PRIMA PARTE

## NEW YORK

Aprite il cassetto della scrivania e prendete la borsa (BAG) e il thermos. Uscite a destra e riempite il thermos con l'acqua (dopo averlo aperto). Andate ancora a destra ed entrate nell'ufficio del boss, guardate la TV e poi chiedete al capo dell'aumento (ASK BOSS ABOUT REVIEW). A questo punti il capo chiamerà la segretaria per farsi portare il vostro "file". Quest'ultima entrerà dalla porta, darà la cartella al boss e si girerà per tornare indietro. Proprio in questo momento il capo si girerà per guardare le "curve" della ragazza e voi immediatamente ruberete le chiavi dalla scrivania del capo. Dopo questa ignobile azione (se non ci siete riusciti dovete ricominciare tutto da capo!), uscite dalla stanza ed andate a sinistra. Aprite la porta con la chiave, entrate e prendete la tessera di riconoscimento dalla cassetta degli attrezzi. Uscite, tornate a destra e prendete l'ascensore (PUSH BUTTON). Al piano di sopra svegliate Dave (il guardiano) e prendete il sogno (GET DREAM) (!?!). Usate il sogno: non otterrete nessun risultato se non quello di aumentare il punteggio di 10 punti che, solo per aver scritto USE, non è niente male. Aprite la porta ed uscite. Una volta fuori attraversate la strada e proseguite a destra finché non troverete una porta. Bussate e mostrate la tessera di riconoscimento (SHOW ID) quando vi verrà richiesto. Una volta nell'appartamento sedetevi sul sofà, parlate alla ragazza e chiedetele della soda, poi chiedetele di mostrarvi la sciarpa (SHOW SCARF). La ragazza metterà la sciarpa sul tavolo accanto alla soda; a questo punto tentate di bere la soda, ma questa cadrà tutta sulla sciarpa, mandando su tutte le furie la ragazza che vi caccerà di casa. Ora andate a destra, scavalcate la palizzata (CLIMB FENCE) e prendete la sciarpa. Ritornate sul marciapiede ed andate a sinistra finché non vi troverete nel circo. Andate verso il carrozzone del Colonnello Bob (che si trova nello spiazzo nero sulla sinistra), bussate e chiedete un lavoro (ASK BOB FOR JOB); andate in basso e prendete la pala (GET SHOVEL): dopo un po' di lavoro lasciate la pala, tornate dal Colonnello e prendete il biglietto (TAKE TICKET). Andate da Helmut, il più piccolo uomo del mondo (il cui padiglione si trova sopra quello del sollevatore di pesi e a destra della donna-cannone), guardatevi in giro per zoommare l'immagine (LOOK), dategli il sogno (!!!) e mettetevelo in tasca (Helmut, non il sogno). Tornate davanti alla stazione degli autobus e spedite Helmut (MAIL HELMUT) (???). Ritornate al circo e andate al carrozzone della maga (è quello tutto a destra, sopra la giostra), entrate e, senza molte cerimonie, baciatela (KISS GIRL) (bambini, tutti a letto!!!). Purtroppo la maga si rivela essere soltanto un sogno (sigh!), e quando sarà scomparsa, prendete la cera (TAKE WAX), premete la lucertola (PUSH LIZARD) e prendete la carta che spunterà fuori (un buono che vi darà diritto ad una resurrezione gratuita!). Uscite ed andate da Luigi (il sollevatore di pesi) e dategli la cera; mentre lui sarà impegnato con i pesi, prendetegli la resina (TAKE ROSIN), ed andate verso il tendone a sinistra. Prendete i popcorn ed entrate nel circo. Qui lasciate cadere i popcorn a terra (DROP POPCORN) in modo che la leonessa si sposti, e poi andate a destra dal trapezista; dategli la resina e dopo che sarà atterrato (più che altro sfracellato...) prendete il mantello (TAKE CAPE). Tornate davanti al tendone e salite sullo STRONG-O-METER per essere letteralmente sparati verso la...

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

## SECONDA PARTE

## LAS VEGAS

Aprite la cassetta della posta, prendete Helmut e dirigetevi a destra verso il deserto, superate il condor



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



appollaiato sul carro e andate nuovamente a destra. Qui incontrerete la tipica cabina del telefono (se cercate bene, in ogni deserto che si rispetti ne troverete sempre una, ndL), a cui risponderete (ANSWER PHONE) ("CASUALMENTE" cercavano proprio voi...). Bevete l'acqua contenuta nel thermos ed andate a sinistra finché non vi troverete davanti ad un albergo; entrate per le scale (nessuna differenza se a destra o a sinistra) e proseguite a destra dove si trova la lavanderia, tirate dritti e vi troverete così davanti all'ascensore che prenderete (PUSH BUTTON). Arrivati al piano di sopra andate a destra, entrate nella stanza e sedetevi sul letto (SIT ON BED), alzatevi ed entrate nel bagno. Qui prendete il filo interdentale (GET FLOSS) e lo legate attorno alla vita di Helmut (PUT FLOSS ON HELMUT); uscite dalla stanza ed andate dove lavora la cameriera. Esaminate la porta, prendete il cartello (TAKE SIGN), giratelo (TURN SIGN) e rimettetelo sulla porta (PUT SIGN ON DOOR). Mentre la cameriera sistema il letto, voi potrete prendere la chiave sul carrello; andate nuovamente nell'ascensore e premete il bottone. Vi troverete così nella suite imperiale dell'albergo destinata al KING; andate tutto a sinistra dove si trova la vasca da bagno e calate Helmut nello scarico dell'acqua (PUT HELMUT IN DRAIN). Uscite ed andate alla lavanderia; entrate e mostrate la ricevuta (SHOW RECEIPT) e prendete il vestito del KING (TAKE SUITE). Andate alla reception dell'albergo e chiamate al telefono Mr. Fabulous (CALL FABULOUS). Andate in piscina (in fondo alla reception a sinistra) e andate ancora a sinistra. Qui troverete una stupenda ragazza distesa su una sdraio; sedetevi anche voi (SIT ON CHAIR) e quando lei si alzerà per farsi un bagno, impossessatevi dei suoi occhiali da sole (GET GLASSES). Uscite dall'albergo e fate l'autostop (THUMB); sarete così caricati da un van vivacemente colorato che vi porterà alla...

sate dietro al cordone, prendete la chitarra e il microfono dentro la teca (TAKE MIC). Andate nella stanza da pranzo (in fondo all'ingresso) e prendete la banana sul tavolo. Andate al piano di sopra, aprire il mobile di destra (OPEN DESK) e premete il meccanismo (PUSH MECHANISM). Scendete usando il palo (GET POLE); una volta giù lasciate il palo (DROP POLE), prendete il pane (TAKE BREAD) ed andate a destra, tra il jukebox e il bancone, aprite il bancone (OPEN COUNTER), entrate e chiudetelo. Preparate il panino con il burro e la banana (PUT BUTTER ON BREAD), aprite la porta ed uscite. Tornate al bar, aggiustate la chitarra (STRING GUITAR), entrate ed una volta sul palco fingete di suonarla (FAKE GUITAR) (Les non sa suonarla) e godetevi così la sudata scena finale (scoprirete così anche a cosa serve la Resurrection Card).

P.S. Seguendo queste istruzioni dovreste finire il gioco con 450 punti su un massimo di 500, ma, tutto sommato, cosa ve ne frega? L'importante è che l'avete risolto!!!

***TERZA (ed ultima) PARTE***

## THE KINGDOM

Andate a sinistra e quando si visualizzerà la mappa, dirigetevi verso il simbolo della cabina telefonica che si trova vicino alla casa in alto a destra; entrateci per cambiarvi d'abito (WEAR SUIT), entrate nel bar e mettetevi a ballare (DANCE). Quando uscirete dirigetevi verso la casa del KING (la villa a sinistra con la stella); entrate e mandate Helmut nella bocca dell'orso per spegnere il sistema d'allarme (PUT HELMUT IN MOUTH) (per farlo dovrete essere più in alto della testa, non a sinistra). Fatto questo andate a destra, pas-

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO • Tel. 035/248.623
ATARI
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

## CD TV COMMODORE
## Disponibile !!!
## Telefonare

**AMIGA 500 + MODULATORE TV**
L. 739.000

**SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb**
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

**HARD DISK GVP PER AMIGA 500**
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

**DRIVE PER AMIGA 500**
L. 139.000

**TAPPETINO MOUSE**
L. 10.000

**KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM**
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

**DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO**
L. 169.000

**DIGITALIZZATORE VIDEON III**
TELEFONARE

**DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA**
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

**INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK**
L. 29.000

**BOX PORTA DISCHI 3 1/2**
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

**DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD**
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

**ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA**

| | |
|---|---|
| Espansione 512k | L. 73.000 |
| Espansione 512k con clock | L. 85.000 |
| Espansione 2Mb con clock | L. 280.000 |
| Espansione 4Mb con clock | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA | L. 360.000 |

**MONITOR**
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

**INTERFACCIA MIDI PER AMIGA**
L. 49.000

**MOUSE PER AMIGA**
L. 49.000

**STAMPANTI STAR SERIE LC**

| | |
|---|---|
| Star LC 20 B/N | L. 375.000 |
| Star LC 200 colore | L. 490.000 |
| Star LC 24-200 B/N. | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |

**SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA**
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

**GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'**

**PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE**
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA
SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



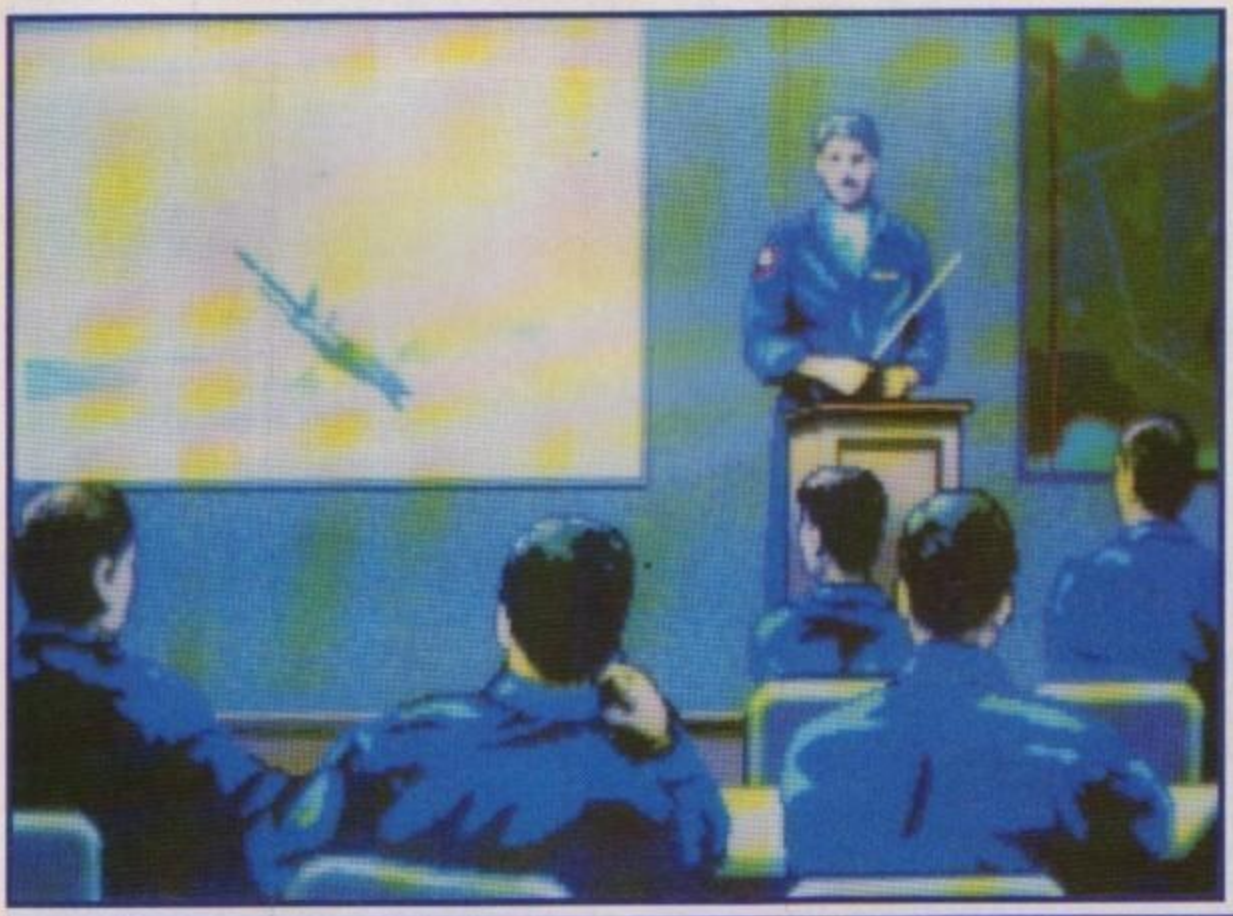
**Activision, per PC L. 59.900**

# F-14 TOMCAT

Vedendo nel radar una serie di puntini ammiccanti, il pilota corre con le dita ai comandi di fuoco. Una breve occhiata alla IFF, e quindi una decisa pressione sul grilletto. Missile partito: un altro morderà presto la polvere!

E' una bella bestiolina, il nostro Tomcat: non solo si tratta di un aereo decisamente grosso, e per giunta biposto, ma è pure oggetto di cure particolari da parte dei fabbricanti d'armi: per lui solo sono stati costruiti i missili Phoenix, capaci di tenere sott'occhio (radar) sei bersagli contemporaneamente fino alla bella distanza di circa duecento chilometri. Il nostro cucciolotto ha anche un diavolo di motore, potendo raggiungere Mach 2,34, almeno da quando questo fu aggiornato perché la serie originale di propulsori tendeva ad andare in stallo. Per poterlo pilotare dovete essere piloti della Marina americana: una sciocchezza, dal momento che nei videogiochi è tutto possibile, e devo annunciarvi con gran piacere che il gioco ha subito un importante taglio nel passare dagli 8 bit ai 16. Sto parlando di una difficile e assurda sezione di qualifica per essere promossi a pilota: in questa versione siete automaticamente promossi, mentre nella versione primitiva dovevate prima eseguire numerose manovre acrobatiche con precisione millimetrica (ci sono molti vantaggi nell'avere un 16 bit!). Nozioni sulle origini a parte, questo è un simulatore di volo per F14 ambientato in vari scenari bellici. Ci sono cinque scenari di base, ambientati in zone via via più "calde" che ne sanciscono il livello di difficoltà. E' possibile far pratica in ogni scenario o optare per la carriera: nel primo caso si può tentare ogni evento previsto dal gioco uno per volta senza restrizioni, nel secondo si passa sequenzialmente attraverso tutti gli eventi previsti, secondo un ordine preciso. Gli eventi del gioco sono due: missioni di combattimento e duelli nell'accademia Top gun. Ogni scenario prevede un certo numero di missioni, e i piloti che riescono a conseguire un numero minimo di successi per ogni scenario sono trasferiti temporaneamente alla prestigiosa accademia. Laggiù combatteranno duelli con munizioni finte contro altri piloti in una gara a eliminazione: l'obiettivo finale è diventare istruttore Top gun, e come tale ritirarsi. F14 Tomcat richiede 512 K, funziona in MCGA, EGA e TGA, supporta tutte le più diffuse espansioni sonore, e permette tutti i dispositivi di comando del mondo videoludico PC.

W.B.



**PC**

**F14 è un simulatore di volo solo in parte. I programmatori hanno cercato di variare il gioco il più possibile dotando alleati e nemici di personalità proprie. Apprezzo senz'altro lo sforzo, ma il valore del programma è nettamente inficiato da un grosso squilibrio: c'è stata una sensibile cura in dettagli marginali, negata alle sezioni importanti. Ad esempio, è bello sapere che ogni MiG ha la sua tattica, ma un giocatore occupato a bestemmiare perché la tastiera risponde male non ha molto tempo per notarlo. Infatti, usando la tastiera non potete passare da una posizione della cloche a un'altra senza mollare per un istante tutti i tasti, e la risposta al cambio armi e manetta è di una lentezza esasperante. Ancora, sono belle le sfumature cromatiche della grafica MCGA 256 colori e ricchi di dettaglio tutti gli aerei (ci sono anche le viste esterne); ottime le esplosioni - digitalizzate graficamente e sonicamente - ma la grafica è lentina e un po' scattosa, e addirittura diventa lentissima subito dopo aver abbattuto un aereo. Si tratta in sostanza di un simulatore semplificato, adatto ai novizi che cercano duelli aerei a profusione, con missili e no; un esperto lo troverebbe solo moderatamente difficile e non particolarmente realistico.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
65%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

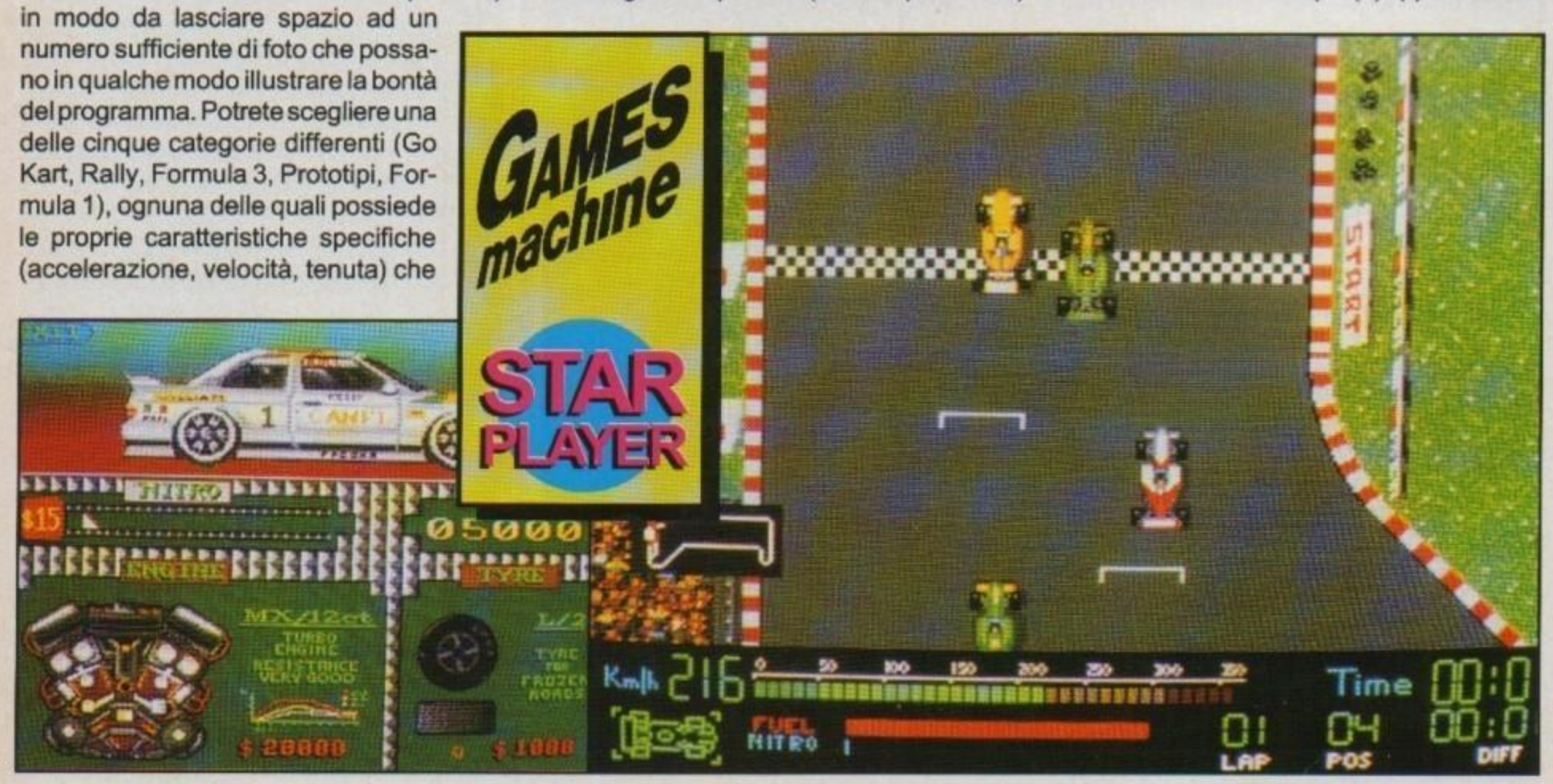
http://www.oldgamesitalia.net/

**SC/IDEA per AMIGA L. 49.900**

# CHAMPION DI

**Sembra proprio che le peripezie d'un eclettico videogiocatore errabondo siano destinate a non avere mai tregua, il mese scorso avevamo esplorato lugubri caverne a cavallo d'un possente drago, questa volta è invece il momento d'indossare tuta ignifuga e casco personalizzato per dimostrare al mondo intero tutti nostri attributi alla guida di sovralimentati bolidi a quattro ruote, anche in questo caso si tratta ovviamente di un'altra bella Idea...**

Champion Driver non è sicuramente un gioco da raccontare quanto invece da giocare, e anche da giocare bene, cercherò pertanto di essere piuttosto conciso (cosa che mi viene difficile, ma almeno ci provo...) in modo da lasciare spazio ad un numero sufficiente di foto che possano in qualche modo illustrare la bontà del programma. Potrete scegliere una delle cinque categorie differenti (Go Kart, Rally, Formula 3, Prototipi, Formula 1), ognuna delle quali possiede le proprie caratteristiche specifiche (accelerazione, velocità, tenuta) che influenzano notevolmente la guida del mezzo e per ognuna delle quali c'è un proprio campionato sull'arco di dieci Gran Premi da affrontare; per accedere a quello di categoria superiore (tramite password) bisogna aver concluso positivamente quello precedente. Al termine di ogni gara (in caso che la terminiate sotto la bandiera a scacchi e non contro un albero, una statua dell'isola di Pasqua (?) oppure senza






http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# IVER

carburante) vi verrà assegnato un bonus proporzionale alla posizione e alla categoria, con il quale fare rifornimento di nitro (che migliora notevolmente le prestazioni del motore), cambiare propulsore (carissimo!) oppure sostituire i pneumatici in funzione delle condizioni atmosferiche... Per il resto la gara si svolge con prospettiva aerea, scrolling multidirezionale e un'obbligatoria fermata ai box, che comunque grazie all'affiatamento dei vostri meccanici non penalizzerà più di troppo la vostra prestazione... Detto questo, prima di lasciare lo spazio al vero e proprio commento, permettetemi una breve considerazione che, al di fuori dalle spinte nazionaliste per le quale abbiamo sempre difeso il software italiano, non può non risaltare in seguito alle ultime realizzazioni delle più importanti case nostrane: il software tricolore non ha ormai quasi più niente da invidiare a quello straniero, con il quale non solo può finalmente competere ad armi pari, ma anche (ed è per l'appunto il caso di Champion Driver) uscirne vittorioso...

MAX

Amiga

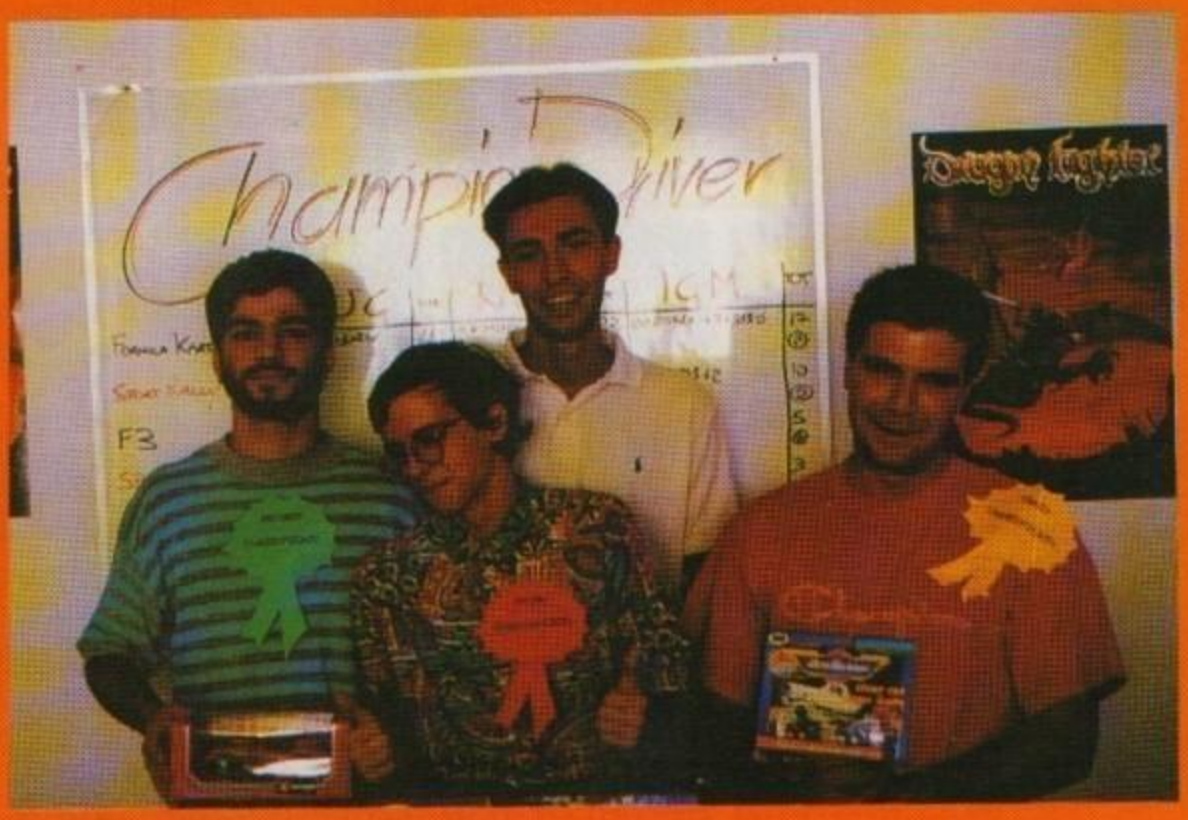
**Come vi avevo già accennato all'interno delle preview del numero scorso la versione non definitiva del gioco ci aveva notevolmente impressionato per la velocità e la fluidità dello scrolling; adesso che il gioco è finalmente ultimato non si può che confermare quel giudizio, allora ancora soggetto a condizione sospensiva, consacrando un prodotto tecnicamente impressionante (a tale scopo credo sia sufficiente ricordare i 50 frame al secondo, l'overscan e i 32 colori sullo schermo, complimenti sinceri a Luca Podestà e auguri per Dribbling...), privo di sbavature e con tutte le carte in regola per divenire un classico.**
**Data comunque la presenza contemporanea di tutte le riviste del settore, sono in grado di informarvi su quelle che sono state alcune delle considerazioni emerse durante la competizione. A prescindere infatti dal giudizio unanimamente favorevole sono sorti alcuni appunti che mi sembra giusto prendere in considerazione: c'è stato chi non ha troppo gradito una saltuaria assenza di realismo, come ad esempio la sostituzione dei pneumatici nelle corse di kart; la risposta è stata comunque fornita dallo stesso Farina che ha più volte ribadito "l'impostazione dichiaratamente arcade" per un gioco che favorisse un'azione quanto più frenetica e coinvolgente possibile. C'è invece chi ha denotato una non ottimale strutturazione del gioco che presenta qualche carenza di "collegamento" fra una categoria e l'altra lasciando il complesso un tantino frammentato, obiezione questa che che mi sento di accogliere, almeno parzialmente; ciò non toglie però che il programma, una volta calato nei suoi panni (quelli di un gioco veloce e immediato) divenga un'esperienza estremamente divertente e appassionante che vi terrà impegnati per mesi interi alla ricerca della migliore prestazione. Molto positivo.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
**91%**

## NON SI PUO' SEMPRE VINCERE... (Comunque ci si prova!)

**Anche questa volta in occasione della presentazione del gioco si è tenuto un nuovo torneo fra le varie redazioni che, come per Dragon Fighter, hanno decisamente apprezzato l'Idea (come dire, continuate così che ci siamo...). La cronaca della gara avrebbe dovuto occupare una di quelle pagine che sono poi state spazzate via dall'ondata di interessanti preview raccolte a Londra, cercherò quindi di riassumere brevemente l'accaduto: nel corso delle prime fasi la gara è stata molto equilibrata, Giancarlo ed io (che ci alternavamo al volante passando poi al ruolo di copilota) combattevamo dignitosamente riprendendoci alla grande dopo una partenza disastrosa (vai tranquillo che la benzina ti basta...) che aveva favorito lo spunto di Giorgio Baratto, il clan di Fabio Rossi al gran completo seguiva leggermente distaccato. Tutto questo fino alla svolta, l'entrata in pista di Marco Auletta che, dopo aver trascorso mesi interi attaccato a F1 91 del PC Engine, s'è dimostrato il più forte, riuscendo al ribaltare una situazione poco promettente... Un secondo posto che tutto sommato ci soddisfa, anche perché il premio era una rossa Ferrari (purtroppo della Burago...)!**






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

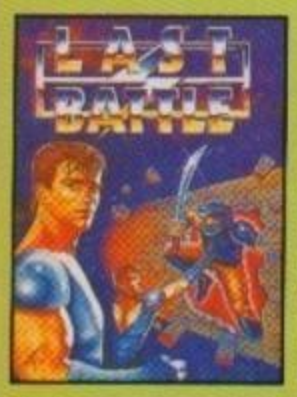
http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER

# SOFTWARE AMIGA

**ARCADE**

BACK TO FUT.II .. 49000
BACK TO FUT III . 49000
BUDOKAN ..... 49000
CADAVER ..... 49000
CHASE HQ II ..... 29000
CHUCK ROCK ..... 39000
DICK TRACY ..... 49000
**DYLAN DOG .....**



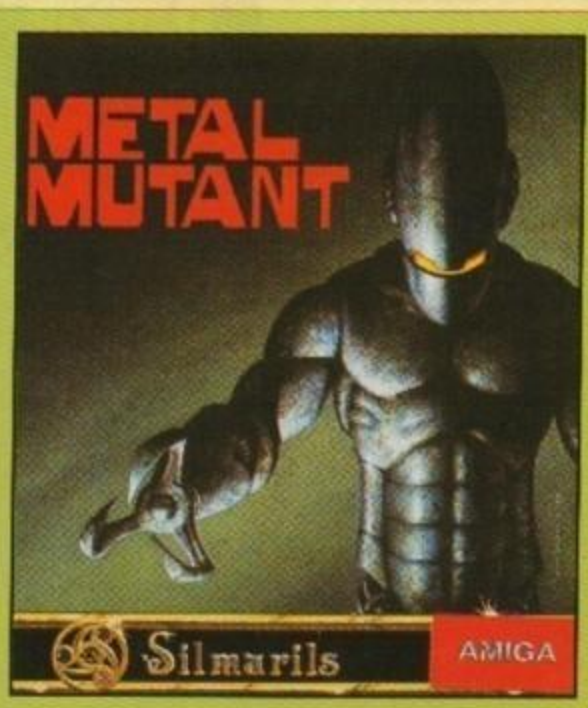

DUCK TALES ..... 49000
**GRANSTAND ..... 49000**
GODS ..... 49000
GOLDEN AXE ..... 49000
HARD DRIVING II 29000
INDY 500 ..... 49000
LAST NINJA II ..... 49000
LEMMINGS ..... 49000
LINE OF FIRE ..... 29000
LOTUS E.T.C. ..... 49000
LUPO ALBERTO .. 29000
LAST BATTLE ..... 35000

**SIMULAZIONE**

500 CC MOTO M. 59000
688 ATTACK S. ... 49000
A10-TANK KIL. .. 79000
A.D.S. ..... 29000
ARMUR GEDD. ... 49000
BIG GAME FISH. 59000
BILLIAR SIM ..... 40000
BLUE ANGELS ... 49000
BLUE MAX ..... 49000
BOMBER ..... 59000
BOMBER MISS. .. 29000
CHAOS S. BACK . 49000
CHUCK Yeager's .. 59000
DAS BOOT ..... 49000
DUNGEON MAST.49000
F16 COMBAT P. .. 59000
F16 FALCON ..... 59000
F18 Interceptor ..... 49000
F19 STEALTH ..... 69000
F29 RETALIETOR 49000
FALCON MISS.2 . 49000
FORMULA 1 3D .. 49000
HARPOON ..... 59000
M1 TANK PL. ..... 69000
MIDWINTER ..... 69000
MIG 29 FULCR. ... 59000
RAILROAD TYC. 79000
T.BATTLE OF B. . 49000
THE DUEL ..... 49000
WINGS ..... 49000
WOLFPACK ..... 59000

**SPORTIVI**

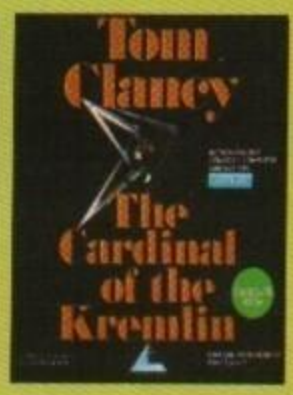
EUROPEAN S.L. . 49000




**ADVENTURE**

ADV. CONS. SET 49000
CONQ.OF CAME. 89000
GEISHA ..... 59000
KING QUEST 4 .... 89000
HERO'S QUEST ... 89000
HERO'S QUEST 2 89000
LARRY III ..... 89000
MONKEY ISL. ..... 69000
**MONKEY ISL 2 .....**
MYSTICAL ..... 49000
OP.STEALTH ..... 59000

KIT SCUOLA 1 .... 29900
KIT SCUOLA 2 .... 29900
MEMORIZZA ..... 39000
ORIZZONTI 1 ..... 69000
ORIZZONTI 2 ..... 69000
TRE Porcellini ..... 59000
Paperon de papero. 59000
PAPERINO IMP. .. 49000
PIPPO ..... 49000
PRIMI Passi Ing .... 69000
Ritrova la storia .... 39000
TOPOLINO ..... 49000




NARC ..... 29000
NIGHTBREED ..... 29000
NIGHT SHIFT ..... 69000
NO EXIT ..... 39000
OBITUS ..... 69000
PANG ..... 29000
PREDATOR 2 ..... 29000
PRINCE OF PERS. 29000
PUZZNIC ..... 29000
RAIMBOW ISL. .... 29000
ROBOCOP 2 ..... 29000
S.OFF ROAD ..... 29000
SLY SPY ..... 29000
SNOOPY ..... 49000
SPEEDBALL 2 ..... 49000
SUPER MON. GP .. 29000
SWORDS & GAL. . 49000
TEAM SUZUKI ..... 49000
TEENAGE M.N.T .. 29000
TETRIS ..... 49000
THE BEAST II ..... 69000
TOKI ..... 29000
TOYOTA CELICA 49000
TURRICAN II ..... 29000
WRATH OF DEM. 69000
VIZ ..... 29000
Z-OUT ..... 29000
ZIRIAX ..... 49000

**COMPILATION**

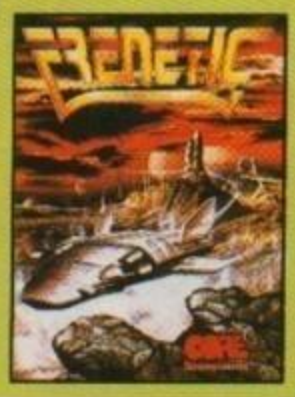
COINOP HITS II .... 49000
FULL BLAST ..... 59000
PLATINUM ..... 49000
POWER UP ..... 49000
SPORTING GOLD 49000
THE MONS.PACK 49000
THE POWER PAC. 39000

FINAL WHISTLE 29000
GBA BASKETB. .. 29900
INT.SOCCER CH. 49000
I PLAY 3D SOCC. 59000
KICK OFF 2 ..... 29000
KICK OFF 2 1Mb . 49000
PRO TENNIS T.2 . 49000
PLAYER MANA. . 49000
SUPERSKY ..... 39000
TV SPORT Basket 49000
WINNING TACT. 29000

POLICE QUEST 2 89000
SPACE QUEST 3 . 69000

**EDUCATIVI**

ALICE P. INGL .... 59000
ASSOCIA ..... 39000
BOSS 1 Matem ..... 59000
BOSS 2 Matem ..... 59000
Enigma a Oxford ... 69000
Fuori l'intruso ..... 39000
Il Dromedario 3 ..... 69000
Il Dromedario 4 ..... 69000




# ALEX

## Mail Service

**PUOI ORDINARE:**

**Tel. 011/7731114**
**6 linee ricerca aut.**

**FAX. 011/7731001**

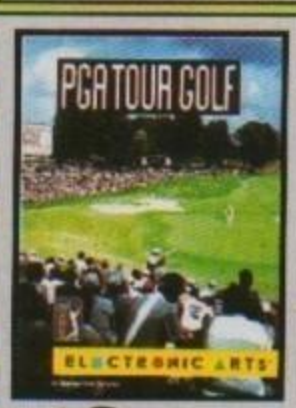
**POSTA.ALEX** MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

# CD TV

## CD TV Software

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADV.MILITARY | 50000 | AMERICAN VISTA | 115000 |
| BATTLE CHESS | 70000 | BATTLE STORM | 65000 |
| CASE CAUTION | 59000 | CINDERELLA | 65000 |
| CLSSIC.BOARD G. | 59000 | FRED FISH COLLEC. | 89000 |
| FUN SCHOOL | 59000 | GRETZKY HOKEY | 70000 |
| HEATER HITS | 65000 | LEMMINGS | 59000 |
| MUD PUDDLE | 59000 | NINJA HIGH SCHOOL | 39000 |
| PAPER BUG | 65000 | PETER RABBIT | 75000 |
| POWER PINBALL | 59000 | PSYCO KILLER | 59000 |
| RAFFLES | 59000 | ROAD TO FINA. | 59000 |
| SCARY POMES | 65000 | SIM CITY | 89000 |
| SPIRIT OF EXCALIB. | 79000 | TEAM YANKEE | 69000 |
| TERMINATOR | 69000 | TIME TABLE | 79000 |
| WORLD VISTA | 120000 | WRATH OF THE DEMON | 59000 |



SCEGLI 4 DI QUESTI BEST SELLERS E AVRAI IL QUINTO IN OMAGGIO, ED INOLTRE ENTRERAI A FAR PARTE DEL:

# NEWS Mail Club

# ALEX

## Mail Club

* Catalogo gratuito.
* Prezzi speciali su software e sull' hardware.
* Bollettino informativo mensile su tutte le news Mondiali.

per informazioni Tel.011/7731114

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER C

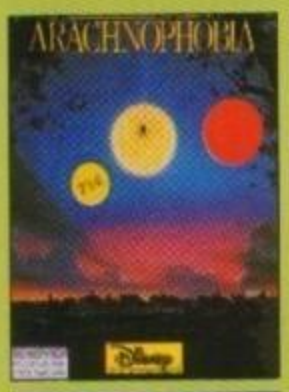
# SOFTWARE MS-DOS

## SUPPORTI MAGNETICI

| | |
|---|---|
| DISCHI BULK 3" 50Pz. | 37.000 |
| DISCHI BULK 5" 50Pz. | 23.000 |
| DISCHI MITSUBISHI 3" 10Pz. | 20.000 |
| DISCHI MITSUBISHI 3" HD 10Pz | 52.000 |
| DISCHI MITSUBISHI 5" 10Pz. | 19.000 |
| DISCHI MITSUBISHI 5" HD 10Pz | 24.000 |
| DISCHI NASHUA 3" 10Pz. | 29.000 |
| DISCHI NASHUA 3" HD 10Pz. | 58.000 |
| DISCHI NASHUA 5" 10Pz. | 20.000 |
| DISCHI NASHUA 5" HD 10Pz. | 32.000 |
| DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz. | 19.000 |
| DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz. | 32.000 |
| DISCHI VERBATIM 3" 10 Pz. | 23.000 |
| DISCHI VERBATIM 3" HD 10 Pz. | 35.000 |

### ARCADE

| | |
|---|---|
| BACK TO F. II | 49000 |
| BATMAN | 29000 |
| BOBO | 45000 |
| BUDOKAN | 59000 |
| D.DRAGON II | 29000 |
| DICK TRACY | 49000 |
| D.LAIR II | 99000 |
| DUCK TALES | 49000 |
| GOLDEN AXE | 49000 |
| H. ZOMBIES | 49000 |
| KLAX | 29000 |
| INDY 500 | 59000 |
| **LAST BATTLE** | **35000** |
| LEMMINGS | 69000 |
| HARD DRIVING 2 | 29000 |
| NIGHTBREED | 29000 |




| | |
|---|---|
| F16 FALCON CGA | 69000 |
| F16 FALCON EGA | 89000 |
| F15 S.EAGLE II | |
| F19 STEALTH F. | 99000 |
| F.OF THE INTRUD | 79000 |
| HARPOON | 79000 |
| LIFE & DEATH II | 49000 |
| MIG 29 FULCRUM | 59000 |
| POWERBOAT | 49000 |
| POWERDROME | 49000 |
| RED BARON | 89000 |
| SILENT SERV.II | 79000 |
| STORMOVIK | 59000 |
| TEAM YANKEE | 59000 |
| THE DUAL | 49000 |
| THE PASSION | 65000 |
| TYPHOON O.ST | 69000 |
| TYPHOON O.ST | 69000 |
| VIETNAM GUNB. | 59000 |
| WING COMM | 59000 |

### SPORTIVI

| | |
|---|---|
| 4D SPORT BOX | 49000 |
| BILLARD SIM | 50000 |
| BOXING LOWB B | 49000 |
| CALIFORNIA G | 19500 |
| DAMA SIM | 42000 |
| ERAL W.BASEB | 45000 |
| EUROP.SUPER L | 49000 |
| F1 MANAGER | 49000 |

### ADVENTURE

| | |
|---|---|
| **COMMAND HQ** | **79000** |
| DRAKKEN | 59000 |
| EYE OF BEHOLD | 69000 |
| GEISHA | 59000 |
| GOLD OF T.AZT | 29000 |
| HERO'S QUEST 2 | 89000 |
| KING QUEST V | 99000 |
| LARRY 2 | 69000 |
| LARRY 3 | 99000 |
| LOOM | 49000 |
| MYSTICAL | 49000 |
| SIM SIMCITY | 59000 |
| SIM ANCIENT C | 33000 |
| SIM FUTURE C | 33000 |
| SIM TERRAIN ED | 28000 |
| SIM EARTH | 89000 |
| STAR CONTROL | 59000 |
| STAR FLEET I | 49000 |
| STAR FLIGHT II | 69000 |
| STRATEGO | 69000 |
| THE BARDS T. 3 | 69000 |
| ULTIMA VI | 59000 |
| UUMS II | 79000 |

## Commodore

### PC COMMODORE

**PC10 III** CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ SERIALE+PARALLELA.....L. 795000

**PC20 III** CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ HD 20Mb SER+PARALL.....L1198000

**PC286** CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL.....L1630000

**PC386SX** CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL.....L2450000

**PC386SX** CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD100Mb+SER+PARALL.....L2995000

**PC386** CPU 20Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL..L3295000

**PC386** CPU 25Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL..L4475000

### LAT TOP COMMODORE

**LAT TOP 286** 1FDD+HD 20Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT...L3495000

**LAT TOP 389** 1FDD+HD 386Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT...L4295000

**1084S** Monitor CGA..L455000
**1930** VGA colori.....L610000
**1950** VGA.multis.....L.745000
**VGA** Mono.....L.250000
**DRIVE** Aggiuntivo....L.200000

# ALEX

## Mail Service

**PUOI ORDINARE:**

**Tel. 011/7731114**
**6 linee ricerca aut.**

**FAX. 011/7731001**

**POSTA.ALEX** MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

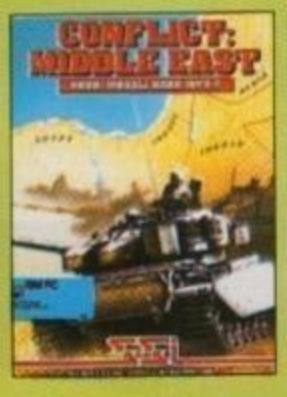
# IN 24/36 ORE

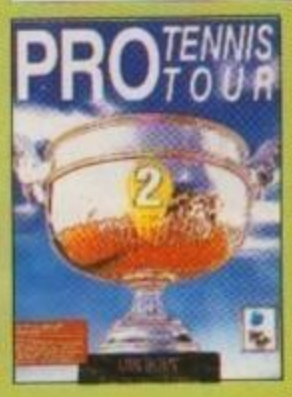
SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE

* PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE.

* TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

* IL NOSTRO NUOVO CATALOGOVI SARA' OMAGGIATO PER QUALSIASI ACQUISTO.




### UTILITY

| | |
|---|---|
| 3D CONS. KIT | 89000 |
| De Luxe P aint II | 199000 |
| De Luxe P. Ench. | 320000 |
| ENSEMBLE | 229000 |
| LOTTO 90 | 29000 |
| RIDOTTI | 29000 |
| TOTIP | 29000 |
| TOTOFLASH | 29000 |
| TOTOSTAT | 29000 |
| Superbase Pers. | 99000 |

| | |
|---|---|
| NIGHT SHIFT | 69000 |
| NINJA TURTLES | 29000 |
| NO EXIT | 39000 |
| S. OUT RUN | 49000 |
| PREDATOR 2 | 29000 |
| PRINCE OF PERS. | 29000 |
| S. OFF ROAD R. | 29000 |
| SPACE ACE | 99000 |
| SPEEDBALL | 19500 |
| TETRIS | 59000 |
| VAXINE | 29000 |
| WINGS OF FURY | 29000 |

### SIMULAZIONE

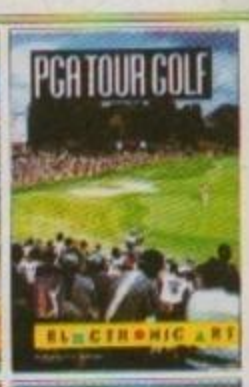
| | |
|---|---|
| 688 ATTACK SUB | |
| A-10 TANK K. | 79000 |
| AFT II | 59000 |
| BLUE MAX | 59000 |
| BOMBER | 69000 |
| CHOPPER LHX | 109000 |
| CHUCK Y. AFT | 59000 |
| DAS BOOT | 59000 |
| ELITE PLUS | 89000 |
| EUROP.SPACE S. | 69000 |
| F16 COMBAT P. | 59000 |

| | |
|---|---|
| FAST BREAK | 49000 |
| FERRARI F1 | 59000 |
| F.M. WORLD C.S | 49000 |
| GRAND S.BIRD | 49000 |
| KICK OFF II | 49000 |
| INT.SOCC.CHAL | 59000 |
| ITALY 90 SOCC | 49000 |
| JACK N.C.GOLF | 49000 |
| JACK N.U.GOLF | 72000 |
| JACK N.COURSE | 24000 |
| MADDEN FOOT. | 59000 |
| MINI PUTT | 59000 |
| OVER THE NET | 29000 |
| PANZA KICK B | 29000 |
| PARIGI Dakar 90 | 49000 |
| PGA GOLF | 59000 |
| PRO TENNIS T | 49000 |
| PRO TENNIS T II | 49000 |
| SKI OR DIE | 49000 |
| SUBUTEO | 49000 |
| THE BASKET M | 49000 |
| TV SPORT FOOT | 59000 |
| TV SPORT BASK | 69000 |
| WORLD CUP 90 | 29000 |
| WORLD TOUR G | 45000 |

| | |
|---|---|
| MONKEY ISL | 69000 |
| MONKEY I. VGA | 89000 |
| MONKEY IS. 2 | TEL. |
| MORTE A VEN | 39000 |
| MURDER | 29000 |
| MURDER IN SPA | 59000 |
| RISE OF T. DRAG | 89000 |
| SPACE QUEST IV | 89000 |
| S.GET A GIRL | 79000 |
| TIN TIN ON Moon | 38000 |
| T. COLONELS B | 89000 |

### STRATEGIA

| | |
|---|---|
| BALANCE OF P | 69000 |
| CAPTAN BLO | 59000 |
| CENTURION | 59000 |
| EMPIRE | 49000 |
| FULL METAL P | 38000 |
| GALATIC EMP | 59000 |
| GENGIS KHAN | 69000 |
| IMPERIUM | 49000 |
| MOON BASE | 79000 |
| NORTH&SOUTH | 49000 |
| POPOLOUSE | 49000 |
| PROMISED LAND | 24000 |



Scegliendo 4 di questi Best Sellers avrai il quinto in regalo, ed inoltre entrerai a far parte del:

**ALEX**

**Mail Club**

Per maggiori informazioni Tel.011/7731114

# OFFERTISSIMA!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

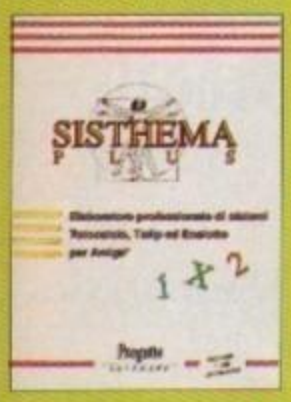
http://www.oldgamesitalia.net/

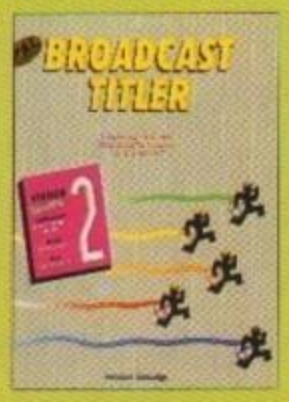
SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

# PROFESSIONALI

## AMIGA ENG.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 DEMON | 145000 | DISC MECANIC | 113000 |
| 3 D TEXT ANIM. | 69000 | DISTANT SUN | 89000 |
| 3 D PROFESS 2 | 369000 | DJ HELPER | 73000 |
| 64 EMULATOR | 99000 | DOS 2 DOS | 79000 |
| A-CAD TRANS. | 305000 | DOS LAB | 79000 |
| A-MAX 2 | 309000 | DRAW 4 D | 39000 |
| A-MAX ROM | 199000 | DSM DISASSEMB. | 79000 |
| A-TALK III | 129000 | DYNA CAD | 1479000 |
| AC BASIC | 129000 | EXCELLENCE | 245000 |
| | | EXPRESS COPY | 53000 |




## Commodore

| | |
|---|---|
| C64 New | 240000 |
| AMIGA 500 | 680000 |
| AMIGA 2000 | 1360000 |
| 1084 S MONITOR | 455000 |
| 1950 MONITOR VGA | 639000 |
| 1011 DRIVE ESTERNO | 189000 |
| 2088 JANUS XT+Drive | 610000 |
| 2286 JANUS AT+Drive | 839000 |
| 1230 Stampante b/n | 299000 |
| 1270 Stampante ink jet | 299000 |
| 1550 Stampante Colori | 420000 |

GARANZIA COMMODORE ITALIA

# ALEX

## Mail Service

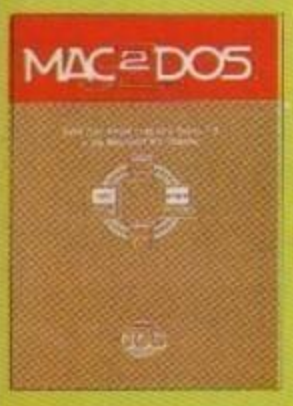
PUOI ORDINARE:

**Tel. 011/7731114**
**6 linee ricerca aut.**

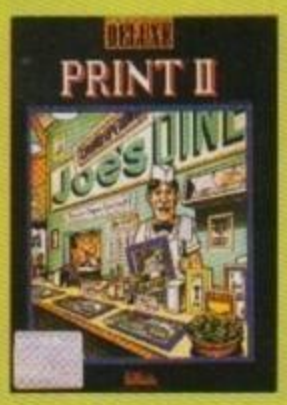
**FAX. 011/7731001**

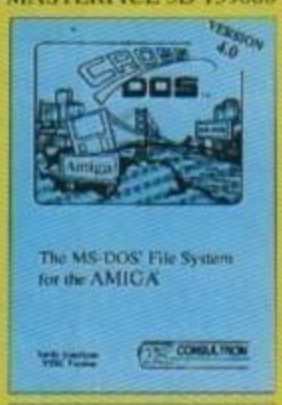
**POSTA.ALEX** MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

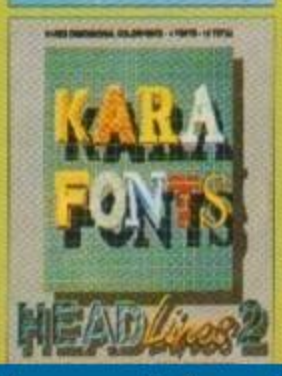
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO




| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AC FORTLAN | 387000 | FACC II | 53000 | MAXIPLAN PLU. | 129000 | SPECTRA COL. | 129000 |
| ALGEBRA | 69000 | FRACTAL PRO | 126000 | MODELER 3D | 99000 | SUPERBACK | 110000 |
| AMIGA LOGO | 129000 | GALLERY 3D | 89000 | OUTLINE PLAT. | 99000 | SUPERBASE IV | 696000 |
| AMIGA VISION | 189000 | GRAPHIC DESIG. | 159000 | PAGEFLIPPER | 199000 | TGA LINK | 369000 |
| AMOS 1.3 | 129000 | GRAPHIC WORK | 110000 | PAGEREND. 3D | 199000 | TRUE BASIC | 129000 |
| AMOS 3 D | 89000 | HD EXPRESS | 59000 | PAGESTREAM 2 | 369000 | TURBO SILVER | 249000 |
| AMOS COMPILER | | HI SOFT BASIC | 129000 | PAGEST.FONTS | 59000 | TV*SHOW PRO | 215000 |
| ANALIZE 2.0 | 99000 | HOME BUI. CAD | 310000 | PEN PAL | 189000 | TV*TEXT PRO | 215000 |
| ANIMAGIC | 179000 | IMAGE FINDR | 105000 | PICTIONARY | 59000 | ULTRA DESIGN | 369000 |
| ANIMATION ED. | 79000 | IMAGINE | 429000 | POWER WINDO. | 129000 | VIDEO EFF. 3D | 249000 |
| ANIM. EFFECT | 69000 | INTERCHANGE | 69000 | POWER WORKS | 250000 | VIDEO FONTS | 126000 |
| AREXX | 79000 | INTROCAD PLUS | 369000 | PRINTMASTER | 59000 | VIDEOSCAPE 3D | 165000 |
| ART DEPART. | 119000 | INVISION AD. | 489000 | PRO BOARD | 605000 | VIDEO TITLER | 249000 |
| ART DEPAR.PRO | 294000 | INVISION | 369000 | PRO BOARD PER | 229000 | VISTA | 79000 |
| ASSEMB PRO | 126000 | J FORTH PRO | 259000 | PRO DRAW 2.0 | 249000 | VISTA PRO 3Mb | 189000 |
| AUDIOMASTER3 | 126000 | KCS LEVEL II | 489000 | PRO FONTS | 55000 | WHO WHAT W. | 129000 |
| AUDITION 4 | 126000 | KCS COPIES B. | 459000 | PRO NET | 605000 | WORD PERFEC. | 339000 |
| AUTO BASIC | 126000 | | | | | WORKS PLAT. | 249000 |
| AWARD MAKER | 69000 | LATTICE C 5.11 | 436000 | PRO NET PER. | 229000 | X CAD 3D | 609000 |
| ATZEC C DEV. | 369000 | M | 250000 | PRO PAGE 2.0 | 487000 | X CAD DESIGN. | 189000 |
| ATZEC C PRO. | 249000 | MAC 2 DOS | 189000 | PRO SCAN LAB | 1979000 | X CAD PROF. | 607000 |
| BAD 3.15 | 69000 | MACRO 68 | 189000 | PRO SCRIPT | 69000 | X COPY PROF. | 105000 |
| BBS PC | 169000 | MACRO PAINT | 179000 | PRO VID. FONT | 129000 | ZOETROPE | 159000 |
| BENCH. M 2 | 249000 | MASTERPICE 3D | 139000 | PRO VID. GOLD | 306000 | ZUMA FONTS | 129000 |
| BROAD.BACKRO. | 69000 | | | PRO VID. PLUS | 429000 | | |
| BROAD.FONTS | 210000 | | | PRO VID. POST | 489000 | | |
| BROAD.TITLER2 | 479000 | | | PROVECTOR 2.0 | 369000 | | |
| CALCULUS | 69000 | | | QUARTERBACK | 89000 | | |
| CALIGARI CON. | 305000 | | | QUART.TOOLS | 115000 | | |
| CALLIGRAPHER | 169000 | | | SAXON PUBLI. | 390000 | | |
| CALLIG.FONTS | 110000 | | | SCALA | 550000 | | |
| CAN DO | 189000 | | | SCAN LAB 100 | 215000 | | |
| CAPE 68K | 119000 | | | SCANNERY | 309000 | | |
| CELL ANIMAT. | 119000 | | | SCULPT 3D XL | 225000 | | |
| CINE LINK | 189000 | | | SCULPT AN.4D | 699000 | | |
| COPIST APPR. | 169000 | | | SCULPT 4D Jr. | 215000 | | |
| COPIST DTP | 399000 | | | SONIX 2.0 | 105000 | | |
| CROSS DOS | 59000 | | | | | | |
| CYNIUS ED PRO | 110000 | | | | | | |
| DB MAN V | 369000 | | | | | | |
| Deluxe PHOTLAB | 220000 | | | | | | |
| Deluxe PRINT 2 | 129000 | | | | | | |
| DESIGN 3D | 126000 | | | | | | |
| DESIGNER FONT | 79000 | | | | | | |
| DIGI PAINT 3 | 139000 | | | | | | |
| DIGITAL LAND | 159000 | | | | | | |
| DIGIWORKS 3D | 174000 | | | | | | |
| DIRECTOR 2.0 | 169000 | | | | | | |
| DIRECTOR TOOL | 55000 | | | | | | |





## AMIGA ITA.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 D COST.KIT | 89000 | D.PAINT II | 99000 |
| AQUISITION | 199000 | DPAINT III | 149000 |
| A-DRUM | 75000 | D.MUSIC | 94000 |
| C-1 TEXT | 89000 | D.PRINT | 90000 |
| CAO 3D | 199000 | D.PRINT II | 149000 |
| CONT.CASAL. | 99000 | D.PRODUCT. | 399000 |
| DEVPAC | 120000 | D.VIDEO | 169000 |
| | | D.VIDEO III | 169000 |
| | | D.PHOTOLAB | 269000 |
| | | DIETA | 75000 |
| | | DIGITAL STUDI. | 149000 |
| | | FLOW CAD | 69000 |
| | | INTRO CAD | 199000 |
| | | KINDWORDS | 70000 |
| | | LOGISTIX | 119000 |
| | | MATH AMATION | 79000 |
| | | MET.A.DM II | 1700000 |
| | | MET.A. RECS II | 299000 |
| | | PAGE FLIPPER | 250000 |
| | | PAGESETTER | 199000 |
| | | PAINTER 3D | 149000 |
| | | PIXMATE | 94000 |
| | | REAL T.SOUNDP | 169000 |
| | | SUPERBASE PR. | 299000 |
| | | SUPERBASE PE. | 169000 |
| | | SUPERPLAN | 199000 |
| | | TEXTCRAFT | 29000 |
| | | THE ANIM.STU. | 249000 |
| | | TOTOTREK | 65000 |
| | | X-CAD | 650000 |

# HARDWARE AMIGA

## SCANNER

| | |
|---|---|
| SHARP JX 100 C. | 1460000 |
| SHARP JX 300 C. | 4030000 |
| MIGRAPH B/N | 599000 |

## TAVOLETTE

| | |
|---|---|
| EASYL500 | 685000 |
| EASYL 2000 | 770000 |
| APRO DRAW 12*12 | 980000 |
| SUMMA SKETCH | 899000 |

## ESPANSIONI

| | |
|---|---|
| ESP.512Kb | 79000 |
| ESP.512Kb+CLOCK | 89000 |
| ESP. 1,5Mb+CLOCK | 265000 |
| ESP.4Mb 0K | 260000 |

## DRIVE

| | |
|---|---|
| DRIVE ESTERNO | 149000 |
| DRIVE INT. A2000 | 139000 |
| DRIVE INT.A500 | 139000 |
| DRIVE AMIGA 5"1/4 | 370000 |

## HARD. VIDEO

| | |
|---|---|
| DC TV | 899000 |
| DIGI VIEW 4.0 | 259000 |
| FRAMER | 990000 |
| GENLOCK MK II | 399000 |
| GENLOCK SVHS | 1100000 |
| VIDEOMASTER | 1899000 |
| VIDEON III +P.Paint. | 599000 |

## HARD. AUDIO

| | |
|---|---|
| OMEGA SOUND S. | 155000 |
| EASY SOUND | 130000 |
| ECE MIDI | 99000 |
| FUTURE SOUND | 179000 |
| PERFECT SOUND 3 | 149000 |
| INTEFACCIA MIDI | 49000 |
| SOUND MASTER | 249000 |

## ACCELLERATRICI

| | |
|---|---|
| SHAPPIRE ACC. | 630000 |
| PROCESSOR ACC. | 399000 |

## Supra Corporation

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| SUPRARAM 512K | 99000 |
| SUPRARAM RX 1Mb | 289000 |
| SUPRARAM RX 2Mb | 467000 |
| SUPRARAM RX 8Mb | 990000 |
| SUPRADRIVE 20 Mb con 512 Kb | 839000 |
| SUPRADRIVE 20 Mb con 2 Mb | 1230000 |
| SUPRADRIVE 52 Mb con 512 Kb | 1218000 |
| SUPRADRIVE 105 Mb con 512 Kb | 1693000 |
| SUPRADRIVE 105 Mb con 2 Mb | 1849000 |
| **AMIGA 2000/3000** | |
| HD 44 Mb REMOVIBLE int. | 1415000 |
| HD 44 Mb REMOVABLE ext. | 1415000 |
| CARTUCCIA 44 Mb | 206000 |
| SUPRADRIVE SCSI 52 Mb | 953000 |
| SUPRADRIVE SCSI 80 Mb | 1122000 |
| SUPRADRIVE SCSI 105 Mb | 1387000 |
| SCSI INTERFACE | 226000 |
| SUPRARAM 0/8 Mb | 226000 |
| SUPRARAM 2/8 Mb | 410000 |
| SUPRARAM 4/8 Mb | 590000 |
| SUPRARAM 6/8 Mb | 758000 |
| SUPRARAM 8/8 Mb | 924000 |
| **MODEM** | |
| SUPRAMODEM 2400 ext. | 199000 |
| SUPRAMODEM 2400 int. | 235000 |
| SUPRAMODEM 2400 Plus ext. | 310000 |
| SUPRAMODEM 2400 Plus int. | 310000 |
| SUPRAMODEM 9600 Plus ext. | 1160000 |
| SUPRAMODEM 9600 Plus int. | 1160000 |

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER C

# CONSOLE

# ALEX

## Mail Service

**PUOI ORDINARE:**

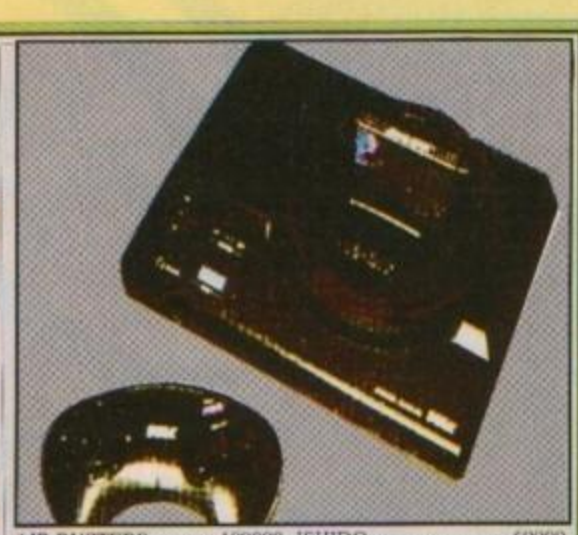
**TEL. 011/7731114**
**6 linee ricerca aut.**

**FAX. 011/7731001**

**POSTA.ALEX** MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

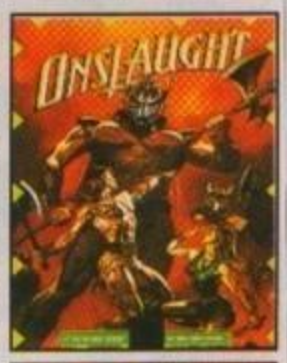
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

## SEGA MEGA DRIVE



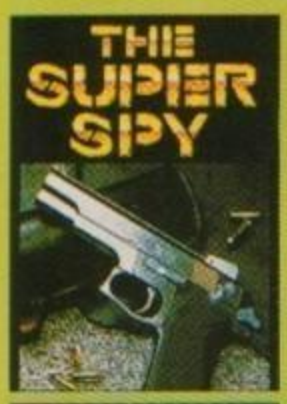
**MEGADRIVE JAPAN**

| | |
|---|---|
| ALIEN STORM | 99000 |
| ATOMIK ROBOKID | 85000 |
| BONANZA BROTHER | 99000 |
| BURNING FORCE | 69000 |
| DICK TRACY | 89000 |
| DJ BOY | 55000 |
| E-SWAT | 69000 |
| FAT MAN | 102000 |
| FIRE MUNSTANG | 89000 |
| GHOULS'N GHOST | 104000 |
| GOLDEN AXE | 89000 |
| MICKEY MOUSE | |
| NORTH STAR KEN | 99000 |
| OUT RUN | 99000 |
| SHADOW DANCER | 79000 |
| STAR CRUISER | 85000 |
| STRIDER | 79000 |
| SUPER AIR WOLF | 99000 |
| SUPER HANG ON | 79000 |
| SUPER MONACO GP | 99000 |
| SUPER SHINOBI | 99000 |
| WONDERBOY III | 79000 |
| X GRANADA | 98000 |



**MEGADRIVE U.S.A.**

| | |
|---|---|
| ABRAMS BATTLE T. | 119000 |
| AFTERBURNER II | 89000 |
| AIR BUSTERS | 109000 |
| AIR DRIVER | 99000 |
| ARNOLD P. GOLF | 109000 |
| BAT MAN | 99000 |
| BATTLE SQUADRON | 99000 |
| BUDOCAN | 99000 |
| BURNING FORCE | 99000 |
| CENTURION | 99000 |
| FINAL ASSAULT | 109000 |
| FLIKY | 69000 |
| GAIARES | 139000 |
| GHOSTBUSTERS | 89000 |
| HELLFIRE | 99000 |
| ISHIDO | 69000 |
| JAMES POND | 89000 |
| JHON MADDEN F. | 99000 |
| JOE MONTAN | 99000 |
| LAKERS VS CELDIS | 99000 |
| LAST BATTLE | 89000 |
| ONSLOUGHT | 99000 |
| POPULOUS | 99000 |
| SONIX THE HEDGD. | 99000 |
| SPIDERMAN | 115000 |
| STORMLORD | 106000 |
| TURRICAN | 99000 |
| WREASTLE WAR | 99000 |
| **MEGADRIVE JAP.** | **299000** |
| **MEGADRIVE ITA.** | **399000** |



# NEO·GEO

| | |
|---|---|
| BASEBALL STAR | 339000 |
| BOWLING | 499000 |
| CIBERLIP | 339000 |
| MAGICAN LORD | 339000 |
| MAHJONG FEVER | 499000 |
| NAM 1975 | 339000 |
| NINJA COMBAT | 339000 |
| RACING HEROES | 339000 |
| JOY JOY KID | 499000 |
| **NEO GEO + 2 JOYPAD + 1 CARTUCCIA** | **990000** |
| SUPER SPY | 359000 |
| TOP P. GOLF | 360000 |
| ALPHA MISSION 2 | In uscita |
| BLUES JOURNEY | In uscita |
| BURNING FORCE | In uscita |
| GHOST PILOT | 339000 |
| KING OF T.MON. | In uscita |
| PUZZLED | In uscita |
| SENGOKU | 339000 |
| **NEO GEO** | **820000** |

# NEWS

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| **GAME GEAR+CART** | **299000** |
| CHASE HQ | 70000 |
| DRAGON C | 60000 |
| HALLEY WARS | 60000 |
| LEADERBOARD GOL. | 70000 |
| MICKEY MOUSE | 70000 |
| NINJA | 70000 |
| OUT RUN | 65000 |
| PNOGO | 70000 |
| PSYCHIC O. | 65000 |
| SHINOBI | 70000 |
| SPIDERMAN | 70000 |
| SUPER MONACO GP | 70000 |
| WODDY POP | 55000 |
| WONDER BOY | 65000 |

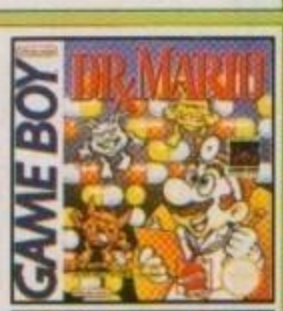
## SUPER FAMICOM

**CARTUCCE SUPERFAMICOM**

| | |
|---|---|
| ARTAIRESERS | 169000 |
| BOMBUZAL | 129000 |
| FINAL FIGHT | 198000 |
| GRADIOUS III | 149000 |
| PILOT WING | 149000 |
| POPULOUS | 159000 |
| SUPER MARIO 4 | 159000 |
| THE GREAT BATTLE | 105000 |
| F-ZERO | 129000 |
| HOLE IN ONE | 169000 |
| BIG RUN | 169000 |
| DARIUS TWIN | 198000 |
| ULTRAMAN CLUB | 169000 |
| SIM CITY | 149000 |
| SUPER BASEBALL | 159000 |
| SUPER GHOST'N GHOST | 169000 |
| PRO SOCCER | 159000 |
| HYPER ZONE | 169000 |
| GOEMON | 169000 |
| SUPERTENNIS | 159000 |
| SUPER R-TYPE | 169000 |
| SUPER STADIUM | 169000 |
| **SUPERFAMICOM + SCART + ALIMENT.+ 1 CARTUCCE** | **789000** |

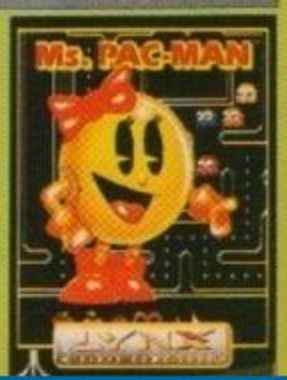
## GAME BOY

| | |
|---|---|
| GOLF | 59000 |
| BALLON KID | 59000 |
| BATMAN | 59000 |
| DOUBLE DRAGON | 59000 |
| DR.MARIO | 59000 |
| DUCK TALES | 59000 |
| DYNABLASTER | 59000 |
| F1 RACE | 59000 |
| GARGOILES QUEST | 59000 |
| GOLF | 59000 |
| KWIRK | 59000 |
| KING OF THE ZOO | 59000 |
| MOTOCROSS MAN. | 59000 |
| N.WORLD CUP | 59000 |
| QUIX | 59000 |
| REVENGE OF GATOR | 59000 |
| SOLAR STRIKER | 59000 |
| SPIDERMAN | 59000 |
| SUPERMARIOLAND | 59000 |
| TENNIS | 59000 |
| **GAMEBOY SYSTEM** | **169000** |



## LYNX

| | |
|---|---|
| APB | 60000 |
| BLOCK OUT | 60000 |
| ELECTROCOP | 60000 |
| GAUNTLET III | 70000 |
| GRID RUNNER | 60000 |
| MS.PACMAN | 60000 |
| NFL FOOTBALL | 70000 |
| NINJA GAIDEN | 70000 |
| PACLAND | 60000 |
| PAPERBOY | 70000 |
| RAMPAGE | 70000 |
| ROADBLASTERS | 70000 |
| ROLLING THUNDER | 70000 |
| RYGAR | 70000 |
| SHANGAI | 70000 |
| VINDICATORS | 70000 |
| ZYBOT | 70000 |
| WORLD C SOCCER | 60000 |
| XENONPHOBE | 60000 |
| **LYNX CONSOLE+CART.** | **249000** |
| SUN VISOR | 35000 |




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## US GOLD Per AMIGA e Atari ST L.29.900

# Out Run Europa

**Out Run è stato indubbiamente uno dei coin-op automobilistici più glorioso fin dai tempi di Pole Position, così come anche il suo seguito in versione Turbo s'è rivelato di notevole successo... L'unico vero e insanabile rammarico è sempre stato rappresentato dalle conversioni ufficiali di questi due epici giochi che ben poco di buono hanno saputo far vedere... Un proverbio dice che non c'è due senza tre, ma alle volte anche i proverbi sbagliano... Fortunatamente!**

GAMES machine

STAR PLAYER

Dove eravamo rimasti l'ultima volta? Ah, sì. Sfidati da un tizio a bordo di una Porsche che vi aveva fregato la ragazza avevate attraversato l'America a folle velocità, e poi? E poi, una volta tanto, basta con le puerili competizioni per bulletti da quattro soldi, basta con le solite biondine fameliche assolutamente incontentabili, siete ormai cresciuti e avete quindi deciso di assumervi le vostre responsabilità occupandovi di consegnare dei documenti segretissimi ad un ignoto destinatario berlinese... Ma trovandosi a Londra, come si fa a non andare in giro per la bellissima città e per le affascinanti vie piene di negozi (vero Stefano?)? E così si finisce al Trocadero dove un salto sul R-360 (come prima, ed unica, prestazione ho abbattuto 22 aerei, ma oltre un certo punto vi confesso di sparare ormai praticamente alla cieca...) è quantomeno obbligatorio (basta essere a stomaco rigorosamente vuoto!), l'unico inconveniente è che una volta a testa in giù gli oggetti (per la nota legge di gravità) tendono a cadere, fino a quando si tratta di monete, poco male, ma se ad essere smarriti sono proprio i preziosi documenti la situazione inizia a farsi preoccupante... Per degenerare nel panico quando scoprite che ad impossessarsene lestamente è un agente furbacchiotto che ha un'altra destinazione in mente a cui recapitare il pacchetto. Ulteriore componente poco carina è il notevole disappunto del vostro mandante che decide di eliminarvi per la vostra incapacità, ma niente paura... C'è sempre la polizia a tutelare l'incolumità di un povero cittadino... Peccato che abbia ordine di fare fuori una pericolissima spia internazionale... Voi! Visto che tutto procede per il verso giusto avete il tempo di balzare in sella ad una potente moto, ovviamente rubata, per cominciare l'inseguimento al fuggiasco che ha come destinazione Dover, evidentemente vuole attraversare la Manica... Arrivati in prossimità dello stretto giudicate la moto priva di alcuna utilità (affrontare un claustrofobico tunnel sottomarino? Mai!) e viene quindi abbandonata (quale spreco; se siete da quelle parti potete recuperarla, è targata Us Gold), ma niente paura, siccome la sorte continua ad essere con voi l'ultimo traghetto è appena salpato... Ci vuole allora un mezzo alternativo: un rapido jet sky con il quale solcare le onde, fossero solo quelle il problema... In un modo o nell'altro arrivate alle coste francesi dove proprio sul molo trovate una Porsche rossa che vi attende con le chiavi nel cruscotto, a quanto pare qualche d'uno ha deciso che le vostre traversie fossero già sufficienti da non dovervi complicare ulteriormente la

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# Run Europa

vita, e così con una bella sgommata vi potete togliere anche la soddisfazione di tentar d'affogare un povero pescatore innocente. Sconterete comunque il vostro maleducato gesto con un sacco di congiunture negative, tanto per cominciare sbagliate clamorosamente strada ad un incrocio, seguendo le precise indicazioni di uno scorbutico vigile (di probabile origine italiana), da questo ne consegue che invece di dirigersi direttamente in Germania dovrete affrontare anche una gita fuori programma nella penisola iberica, il tutto mentre un branco di delinquenti e le polizie di mezza Europa vi sono ormai alle calcagna. Per far perdere le vostre tracce decidete di abbandonare anche la Porsche per raggiungere il porto di Genova a bordo di un veloce motoscafo, anche qui la traversata non è delle più tranquille... Giunti in Italia non rimane che rubare l'ennesimo mezzo di locomozione (intanto, arrivati a questo punto, se per caso si mettessero ad inseguirvi anche i Carabinieri... Le cose non potrebbero che migliorare!), già che ci siamo (furto per furto), tanto vale fare le cose alla grande e mettersi alla guida di una prorompente F40. Le prestazioni della macchina sono tali che nessuno potrebbe starvi dietro, ma siccome oggi è indubbiamente il vostro giorno fortunato il benzinaio vi riempie il motore di miscela (era un folle sabotatore che tifa McLaren), la macchina non gradisce e reagisce fornendo delle velocità da utilitaria in rodaggio che vi costringeranno a duellare ancora una volta con un sacco di veicoli... Ormai il viaggio è prossimo a concludersi, non rimane che attraversare mezza Germania per raggiungere finalmente Berlino e cercare di recuperare in extremis i documenti da consegnare al misterioso destinatario... Chi sarà mi costui? Voci dicono che si tratti proprio della passionale Crissy già protagonista di tante vostre avventure, ma questo nessuno, forse, lo saprà mai...

MAX

## Amiga

**Non sono solito criticare il lavoro altrui, ma vi assicuro che quando ho saputo che non sarebbe stato Ice a realizzare il gioco (perché alle prese con Cisco Heat dell'Imageworks...) ho tirato un grosso sospiro di sollievo. Out-Run Europa non ha fortunatamente niente a che vedere con i due celeberrimi predecessori convertiti entrambi in maniera tanto negativa; come testimoniano le foto la grafica è indubbiamente di notevole qualità, ma mentre la stessa cosa si poteva tutto sommato dire anche ai tempi di Turbo Out Run, questa volta il gioco non è solo bello da vedersi, risultando estremamente veloce, fluido e soprattutto giocabile. Per quanto concerne invece le varie sezioni in cui è diviso il programma, ognuna delle quali alla guida di mezzi diversi queste garantiscono una notevole varietà e quindi un motivo in più d'interesse.**
**Dopo aver inutilmente immacolato tanti possibili capolavori come i precedenti Out Run, i due Chase HQ, Power Drift e tutta una lista sventuratamente lunga ecco finalmente un buon prodotto che dopo il già discreto Super Monaco GP inizia a meritare effettivamente la macchina sulla quale è programmato.**

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
90%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# PERGIOCO

## Il negozio di Milano

in via San Prospero 1

presenta il LISTINO COMPARATO dei VIDEOGAMES 16 BIT ottobre 1991

**LEGENDA : AMI** = AMIGA **ATst** = ATARI ST **PC** = MS/DOS - **TRA : SI** = manuale o caricamento in italiano **ITA** = anche software in italiano
**PC $** = disc 3 1/2 **PC *** = disc 5 1/4 **PC +** = 3&5 **SCHEDE : H** = hercules **C** = CGA **E** = EGA **V** = VGA **I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

| TITOLO | TRA | AMI | ATst | PC | schede |
|---|---|---|---|---|---|
| 'NAM | | 49 | .... | 59+ | |
| 1943 THE BATTLE OF MIDWAY | SI | 19,5 | .... | .... | |
| 3D CONSTRUCTION KIT | SI | 99 | .... | 99+ | CEV |
| 3D POOL | | 19,5 | .... | 19,5$ | HCEV |
| 4D SPORTS BOXING | | .... | .... | 49+ | HCEV |
| 4D SPORTS DRIVING | | .... | .... | 59+ | HCEV |
| 500 C.C. MOTO MANAGER | ITA | 49 | .... | .... | |
| 688 ATTACK SUB | SI | 49 | .... | 72+ | HCEV |
| A-10 TANK KILLER | | 79 | .... | 79+ | CEV |
| ADS Advanc.Destroyer Simulator | SI | 29 | .... | 29* | CEV |
| AFRIKA KORPS | SI | 49 | .... | .... | |
| ***AIR COMBAT Chuk Yeager's*** | SI | .... | .... | 69$* | CEV |
| AIR SUPPLY | | 29 | .... | .... | |
| ALPHA WAVES | SI | 59 | 59 | 59$* | |
| AMERICAN CIVIL WAR I | | .... | .... | 99* | HCEV |
| ARACHNOPHOBIA | SI | .... | .... | 49*$ | CEV |
| ARMOR ALLEY | | .... | .... | 69$* | CEV |
| ARMOUR-GEDDON | SI | 49 | .... | .... | |
| ASTERIX Operation Getafix | | 15 | .... | .... | |
| ATOMINO | | 49 | .... | .... | |
| B.A.T. | SI | 59 | 69 | 59*$ | V |
| BACK TO THE FUTURE III | SI | 29 | .... | 29$* | CEV |
| BACKGAMMON ROYALE | | .... | .... | 49$ | HCEV |
| BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA | | .... | .... | 99* | CE |
| BARBARIAN | | .... | .... | 19,5$ | |
| BATMAN THE MOVIE | | .... | .... | 29+ | CEV |
| BATTLECHESS II | SI | 59 | .... | .... | |
| ***BATTLECHESS WINDOWS*** | | .... | .... | 72+ | CE |
| BATTLESCAPES | | .... | .... | 49$ | |
| BATTLESTORM | SI | 29 | .... | 29* | HCEV |
| BETRAYAL | SI | 69 | 69 | 79$ | E |
| BIG BOX comp. | | .... | .... | 65$ | |
| BIG BUSINESS | | .... | .... | 49*$ | CEV |
| BIG DEAL | | 69 | .... | 69+ | CEV |
| BIG GAME FISHING | ITA | 59 | 69 | .... | |
| BILL & TED'S Excellent Advent. | | 69 | .... | 72+ | CEV |
| BILLIARDS SIMULATOR | ITA | .... | .... | 50$ | |
| BLADE WARRIOR | | 49 | .... | .... | |
| BLUE MAX Aces of the Great War | | 49 | .... | 59+ | |
| BOXING MANAGER | SI | 39 | .... | 39*$ | |
| BRAIN BLASTERS | SI | 49 | .... | .... | |
| BRAT | | 29 | .... | .... | |
| BUDOKAN | ITA | .... | .... | 59*$ | HCEV |
| CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL | | .... | 33 | .... | |
| CALIFORNIA GAMES | SI | 19,5 | .... | 19,5$* | |
| ***CALIFORNIA GAMES II*** | | .... | .... | 69+ | CEV |
| CANTON | ITA | 49 | .... | .... | |
| CARCHARODON WHITE SHARKS | SI | 39 | .... | .... | |
| CARRIER COMMAND | | 19,5 | .... | 19,5*$ | HCEV |
| CARTHAGE | SI | 49 | .... | .... | |
| CASINO' | | .... | .... | 72+ | CEV |
| ***CASTLES*** | SI | .... | .... | 59$* | CEV |
| ***CENTURION DEFENDER OF ROME*** | SI | 59 | .... | 59$* | EV |
| CHALLENGE GOLF | | 59 | .... | .... | |
| CHAMPION OF THE RAJ | | .... | .... | 49* | CEV |
| CHAOS STRIKES BACK | | 49 | .... | .... | |
| CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE | SI | 49 | 59 | .... | |
| CHASE H.Q.II - S.C.I. | SI | 29 | .... | .... | |
| CHESSMASTER 2100 | | 59 | .... | .... | |
| CHIP'S CHALLENGE | SI | 29 | .... | .... | |
| CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0 | SI | 59 | .... | .... | |
| COHORT | SI | 49 | .... | 59$* | CEV |
| COLOSSUS CHESS 4 | ITA | 39 | .... | .... | |
| COLOSSUS CHESS X | ITA | .... | .... | 39$ | CE |
| COMMAND H.Q. | | .... | .... | 79$ | |
| CONFLICT EUROPE | | 19,5 | .... | .... | |
| CONFLICT: MIDDLE EAST | | 69 | .... | 69$ | CE |
| CONQUEROR | SI | 19,5 | .... | 19,5$ | |
| CRAZY CARS | | 19,5 | .... | .... | |
| CRIME DOES NOT PAY | SI | 49 | .... | 49$ | EV |
| CRYSTALS OF ARBOREA | SI | 39 | .... | 39$* | HCEV |
| DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL | | 19,5 | .... | .... | |
| DAS BOOT | | 49 | .... | .... | |
| DEATH KNIGHTS OF KRYNN | | 69 | .... | 69$ | CE |
| DEATH TRAP | | 39 | .... | .... | |
| ***DEFENDER OF THE CROWN*** | | 19,5 | .... | 19,5*$ | CE |
| DINOWARS | | 49 | .... | 49$* | CEV |
| DISC | | 59 | 69 | 59*$ | CEV |
| DOUBLE DOUBLE BILL | | 59 | .... | .... | |
| DOUBLE DRAGON II | SI | .... | .... | 29+ | CE |
| DRAGON WARS | | .... | .... | 72+ | CEV |
| DRAGONSTRIKE | | 69 | .... | .... | |
| DUCK TALES The Quest For Gold | SI | 49 | .... | 49*$ | CE |
| DUNGEON MASTER | | 49 | .... | .... | |
| ECO PHANTOMS | | 49 | .... | .... | |
| | | 29 | .... | .... | |

| TITOLO | TRA | AMI | ATst | PC | schede |
|---|---|---|---|---|---|
| ELITE PLUS | | .... | .... | 89*$ | EV |
| ELVIRA | SI | 49 | .... | 69* | EV |
| EMPIRE | SI | 49 | .... | .... | |
| ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL | SI | 29 | .... | 49*$ | CEV |
| ESCAPE FROM COLDITZ | | 59 | .... | .... | |
| EUROPEAN SUPERLEAGUE | SI | 49 | .... | 49$* | CE |
| ***EYE OF THE BEHOLDER*** | | 69 | .... | 69$* | CEV |
| F-14 TOMCAT | | .... | .... | 59*$ | EV |
| ***F-15 II SCENARY DISK*** | | .... | .... | 49$* | CEV |
| F-15 STRIKE EAGLE II | SI | 79 | .... | 89$* | |
| ***F-19 STEALTH FIGHTER*** | SI | 69 | .... | 99$* | HCEV |
| F-29 RETALIATOR | SI | 59 | .... | 59+ | EV |
| F1 G.P. CIRCUITS | ITA | 29 | .... | .... | |
| FAST LANE comp. | SI | .... | .... | 59$* | |
| FERRARI FORMULA ONE | SI | .... | .... | 59*$ | HCE |
| FEUDAL LORDS | SI | 49 | .... | .... | |
| FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION | SI | 29 | .... | .... | |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | | .... | .... | 79$ | EV |
| FOOTBALL MANAG. WORLD CUP ED. | SI | 49 | .... | .... | |
| FORMULA 1 3D | ITA | 49 | .... | .... | |
| FORMULA 1 MANAGER 1990 | ITA | .... | 69 | 39*$ | HC |
| FRENETIC | | 49 | .... | .... | |
| GEISHA | ITA | 59 | .... | 59$* | |
| GEM'X | SI | 39 | .... | .... | |
| GENGHIS KHAN | | 59 | .... | 69+* | E |
| GERM CRAZY | | 39 | .... | .... | |
| GETTYSBURG | | 49 | .... | 49$ | |
| GHOSTBUSTERS II | SI | 49 | .... | .... | |
| GODS | | 49 | .... | .... | |
| GOLDEN AXE | SI | 49 | .... | 49+ | |
| GRAND SLAM BRIDGE | SI | .... | .... | 49*$ | HC |
| GRANDSTAND | SI | 49 | .... | .... | |
| GREMLINS 2 | SI | .... | .... | 39$ | E |
| GUNBOAT | | 59 | .... | .... | |
| HALLS OF MONTEZUMA | | 69 | .... | .... | |
| HAMMERFIST | SI | 39 | .... | .... | |
| HARD DRIVIN' | SI | 19,5 | .... | 19,5+ | |
| HARD DRIVIN' II | SI | 29 | .... | 29+ | |
| HARD NOVA | SI | .... | .... | 59$ | EV |
| HARPOON | | 59 | .... | .... | |
| ***HEART OF CHINA*** | | .... | .... | 89$* | V |
| HEART OF THE DRAGON | | 49 | .... | .... | |
| HEROES OF THE LANCE | ITA | .... | .... | 19,5* | |
| HEROQUEST | SI | 49 | .... | .... | |
| HEROQUEST Return of Witch Lord | SI | 29 | .... | .... | |
| HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT | SI | .... | .... | 49* | EV |
| HYDRA | SI | 29 | .... | .... | |
| HYPNOTIC LAND | ITA | 29 | .... | .... | |
| I PLAY 3D SOCCER | ITA | 59 | 69 | .... | |
| ILYAD | | 49 | .... | .... | |
| IMPERIUM | SI | 49 | .... | 49$* | HCEV |
| IMPOSSIBLE MISSION II | SI | 19,5 | .... | .... | |
| INDIANAPOLIS 500 | ITA | .... | .... | 59*$ | CEV |
| INTERCHANGE | SI | 29 | .... | .... | |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | SI | 39 | .... | .... | |
| INTERNATIONAL ATHLETICS CHAMP. | ITA | 39 | 49 | .... | |
| ITALY '90 SOCCER | ITA | .... | 69 | 49$ | |
| JACK NICKLAUS CLIP ART | | 33 | .... | 33$ | CEV |
| JACK NICKLAUS COURSES OF 1991 | | 24 | .... | 24$* | CEV |
| JACK NICKLAUS INTERNATIONAL | | .... | .... | 24$ | |
| ***JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF*** | | 72 | .... | 72$* | CEV |
| ***JETFIGHTER II*** | | .... | .... | 79+ | CEV |
| ***KICK OFF 2*** | SI | 29 | .... | 49$* | EV |
| KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE | SI | 29 | .... | .... | |
| KICK OFF 2 WINNING TACTICS | | 19,5 | .... | .... | |
| ***KING'S QUEST V*** | | .... | .... | 99*$ | V |
| KNIGHTS OF THE AIR | SI | .... | .... | 89* | CEV |
| LARRY III Passionate Patty | | 89 | .... | 99+ | HCEV |
| LEMMINGS | | 49 | .... | 69+ | CEV |
| LEXI CROSS | ITA | .... | .... | 69$* | CEV |
| LIFE & DEATH | | 49 | .... | .... | |
| LIFE & DEATH II THE BRAIN | | .... | .... | 49$* | EV |
| LIGHTSPEED | SI | .... | .... | 89$* | |
| LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR | | .... | .... | 49$ | V |
| LINKS CHAMPIONSHIP COURSE | | .... | .... | 69$ | V |
| LINKS THE CHALLENGE OF GOLF | | .... | .... | 99* | V |
| LOGICAL | SI | 49 | .... | 49*$ | EV |
| LOMBARD RALLY | | 19,5 | .... | .... | |
| LOOPZ | SI | 49 | .... | .... | |
| LORD OF THE RINGS | SI | .... | .... | 69$* | CV |
| LORDS OF DOOM | SI | .... | .... | 49* | |
| LOST DUTCHMAN MINE | SI | 39 | .... | .... | |
| LUPO ALBERTO | ITA | 29 | .... | .... | |
| M1 TANK PLATOON | SI | 69 | .... | .... | |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | | 49 | .... | .... | |
| ***MARIO ANDRETTI'S Raci*** | | | | | |

Miniature fantasy aquilloni acrobatici

giochi di ruolo wargames

giochi di società chess computer KASPAROV

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

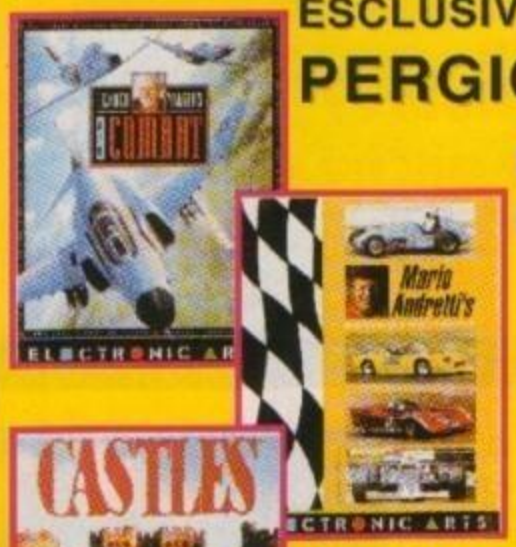
| TITOLO | TRA | AMI | ATst | PC | schede |
|---|---|---|---|---|---|
| ***MARTIAN DREAMS*** | | .... | .... | 69$* | EV |
| MEDIEVAL LORDS | | .... | .... | 69$ | CE |
| MEGA PHOENIX | SI | 29 | .... | 29$* | |
| MEGATRAVELLER 1 | SI | 39 | .... | 49$ | CEV |
| MERCHANT COLONY | | 49 | 59 | .... | |
| MERCS | SI | 29 | .... | .... | |
| METAL MASTERS | | 59 | 69 | .... | |
| METAL MUTANT | SI | 39 | .... | 49$* | HCEV |
| MIDWINTER | | 69 | .... | .... | |
| MIG-29 FULCRUM | SI | .... | .... | 59+ | CEV |
| MIGHTY BOMBJACK | SI | 39 | .... | .... | |
| MONSTER PACK Vol.1 | | 49 | .... | .... | |
| MOONBASE | | 59 | .... | 79+ | HCEV |
| MOONSHINE RACERS | SI | .... | .... | 29*$ | EV |
| MOTO GRANDPRIX | SI | .... | .... | 49$* | CE |
| NARCO POLICE | SI | .... | .... | 29$ | HC |
| NAVY SEALS | SI | 29 | 49 | .... | |
| NEUROMANCER | | 69 | .... | .... | |
| NIGHTBREED ACTION GAME | SI | 29 | .... | 29+ | CEV |
| OBITUS | SI | 69 | .... | .... | |
| OIL'S WELL | | .... | .... | 59+ | EV |
| OMNICRON CONSPIRACY | | 49 | .... | .... | |
| OPERATION COM.BAT | | 49 | .... | .... | |
| OVER THE NET | ITA | .... | .... | 39+ | CE |
| P.P. HAMMER | | 49 | .... | .... | |
| PANZA KICK BOXING | SI | 29 | .... | 29$* | CEV |
| PANZER BATTLES | | .... | .... | 69* | HCEV |
| PARIS DAKAR | | 15 | .... | .... | |
| PGA GOLF | SI | 59 | .... | 59$* | HCEV |
| PICK'N PILE | SI | 49 | .... | .... | |
| PLAYER MANAGER | SI | 49 | .... | .... | |
| POWER CRASH COMP | SI | .... | .... | 59$ | |
| ***POWERMONGER*** | ITA | 59 | .... | .... | |
| PREDATOR | | 19,5 | .... | .... | |
| PREDATOR 2 | SI | 29 | 29 | 29$* | CEV |
| ***PREHISTORIC*** | SI | 29 | .... | 29$* | HCEV |
| PREMIER COLLECTION | SI | 49 | .... | .... | |
| ***PRINCE OF PERSIA*** | | 29 | .... | 29+ | CEV |
| PRO BOXING SIMULATOR | | 19,5 | .... | .... | |
| PRO TENNIS TOUR 2 | SI | 49 | .... | .... | |
| PRO-SPORT CHALLENGE comp. | | 59 | .... | 69$* | |
| PROFEZIA | ITA | 29 | .... | .... | |
| QUADREL | | 49 | 59 | 59$ | CEV |
| RAILROAD TYCOON | SI | 79 | .... | .... | |
| RAINBOW COLLECTION | | 29 | .... | .... | |
| RBI BASEBALL II | SI | 49 | .... | 59+ | CE |
| RED BARON | | .... | .... | 89$* | V |
| RED STORM RISING | | 59 | .... | .... | |
| REVELATION | SI | .... | .... | 39$ | |
| ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III | | .... | .... | 33$* | EV |
| ROBOCOP II | SI | 29 | .... | .... | |
| ***ROCKET RANGER*** | | 19,5 | .... | 19,5*$ | CE |
| ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS | | 119 | .... | .... | |
| RULES OF ENGAGEMENT | | .... | .... | 69$* | CEV |
| SANDS OF FIRE | | .... | .... | 69$* | CEV |
| SARAKON | SI | .... | .... | 25$ | |
| SEARCH FOR THE KING | | 59 | .... | .... | |
| SEARCH FOR THE TITANIC | | .... | .... | 69+ | CEV |
| ***SECRET OF MONKEY ISLAND*** | ITA | 69 | 69 | 69$* | CE |
| ***SECRET OF MONKEY ISLAND VGA*** | ITA | .... | .... | 89$* | V |
| SECRET OF THE SILVER BLADE | | 69 | .... | .... | |
| SEGA MASTERMIX | SI | 49 | .... | .... | |
| SHADOW DANCER | SI | 29 | .... | .... | |
| SHADOW OF THE BEAST | SI | 49 | .... | .... | |
| SILENT SERVICE II | | .... | .... | 79$ | CEV |
| SILK WORM IV | SI | 29 | .... | .... | |
| SIM CITY + POPULOUS | | 59 | 59 | .... | |
| SIM CITY FUTURE CITIES | | 33 | .... | .... | |
| SIM CITY TERRAIN EDITOR | SI | 28 | .... | 28$ | HCE |
| ***SIM EARTH*** | SI | .... | .... | 89+ | HEV |
| SINBAD Throne of Falcon | | 19,5 | .... | 19,5$ | CE |
| SKI OR DIE | SI | 49 | .... | .... | |
| SKULL & CROSSBONES | SI | 29 | .... | 29+ | |
| SOCCER MANIA | SI | 39 | .... | .... | |
| SORCERER LORD | | 18 | .... | .... | |
| SPACE QUEST II | | .... | .... | 79+ | HCEV |
| ***SPACE QUEST IV*** | | .... | .... | 89$* | V |
| SPEEDBALL | | .... | .... | 19,5$ | CE |
| SPEEDBALL 2 | SI | 49 | .... | .... | |
| SPIDER MAN | ITA | 39 | .... | .... | |
| SPIRIT OF EXCALIBUR | | 59 | .... | 59*$ | EV |
| SQUASH J.KHAN | SI | 39 | .... | 39$ | |
| STELLAR 7 | | 59 | .... | .... | |
| STORMBALL | SI | 29 | .... | .... | |
| STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT. | SI | .... | .... | 59$* | CEV |
| STREET FIGHTER | | 19,5 | .... | .... | |
| STRIDER | SI | .... | .... | 29$ | |
| SUPER CARS II | SI | 49 | .... | .... | |
| SUPER OFF ROAD | SI | .... | .... | 29+ | |
| SUPER SKWEEK | | 49 | .... | .... | |
| SUPERLEAGUE SOCCER | | 19,5 | .... | 19,5$ | |
| SUPREMACY | SI | 59 | .... | .... | |
| SWITCHBLADE II | SI | 49 | .... | .... | |
| SWORDS & GALLEONS | ITA | 49 | .... | .... | |
| SWORDS OF TWILIGHT | SI | 39 | .... | .... | |
| SWORDS OF TWILIGHT+ FERRARI F1 | SI | 49 | .... | .... | |
| TEAM SUZUKI | SI | 49 | .... | .... | |
| TEAM YANKEE | ITA | 39 | .... | 69* | CEV |
| ***TEENAGE MUTANT HERO TURTLES*** | ITA | 29 | 29 | 29$* | |
| ***TEST DRIVE III The Passion*** | | .... | .... | 65*$ | EV |
| THE BARD'S TALE III | SI | 69 | .... | 69$* | CEV |
| | | | 49 | 49$* | CEV |

# PERGIOCO

**VENDITA per CORRISPONDENZA del tutto affidabile !**

**telefonate ai numeri : 02 / 874580 - 874593**

**ESCLUSIVAMENTE di PERGIOCO LA FAVOLOSA PROMOZIONE TRIS PER UTENTI MS/DOS**



**Acquistando i tre giochi riceverete in regalo un MACH I**

gameboy lynx nintendo sega mega drive

| TITOLO | TRA | AMI | ATst | PC | schede |
|---|---|---|---|---|---|
| THE CARDINAL OF THE KREMLIN | | 59 | .... | 72+ | CEV |
| THE COLONEL'S BEQUEST | | .... | .... | 89+ | HCEV |
| THE DUEL - Test Drive II | | .... | 49 | .... | |
| THE FINAL CONFLICT | SI | .... | .... | 49*$ | CEV |
| THE GOLD OF THE AZTECS | SI | .... | .... | 29*$ | CE |
| THE HOUND OF SHADOW | SI | 49 | .... | .... | |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | | 49 | .... | 59$* | CEV |
| THE KEYS TO MARAMON | | .... | .... | 69$* | CE |
| THE KILLING CLOUD | | 49 | .... | .... | |
| THE LIGHT CORRIDOR | SI | .... | .... | 59* | |
| THE MAGIC CANDLE Vol.1 | | .... | .... | 69*$ | CE |
| THE PLAGUE | | 39 | .... | .... | |
| THE PROMISED LANDS esp.POPULUS | | 21 | .... | 24*$ | HCEV |
| THE SPY WHO LOVED ME | SI | 29 | .... | .... | |
| THE SUPERCARS esp. DUEL | | .... | 33 | .... | |
| THE THREE STOOGES | | 19,5 | .... | 19,5$ | CE |
| THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT. | SI | 49 | .... | 49* | CEV |
| THEME PARK MYSTERY | | .... | .... | 49+ | CEV |
| TIME WARP DRAGON'S LAIR II | | .... | .... | 99$ | CEV |
| TOKI | | 29 | .... | .... | |
| TOM AND THE GHOST | | 49 | .... | .... | |
| TOP SHOTS | | 19,5 | .... | .... | |
| TOTAL RECALL | SI | 29 | .... | .... | |
| TOURNAMENT GOLF | SI | 39 | .... | 39$ | |
| TOYOTA CELICA GT RALLY | SI | 49 | .... | .... | |
| TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II | | 89 | .... | 89+ | HCEV |
| TURRICAN II The Final Fight | SI | 29 | .... | .... | |
| TV SPORTS FOOTBALL | | 19,5 | .... | 59+ | EV |
| TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET | | 69 | .... | 69$* | CE |
| ULTIMA V Warriors of Destiny | | 49 | .... | .... | |
| ***ULTIMA VI The False Prophet*** | | .... | .... | 59+ | HCEV |
| ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA | | .... | .... | 69$* | EV |
| UMS II NATIONS AT WAR | ITA | 69 | .... | 79$* | CEV |
| VECTOR CHAMPIONSHIP RUN | SI | 39 | .... | .... | |
| VIRTUAL WORLDS | SI | 49 | .... | 49$ | |
| WARLORDS | | 69 | .... | 69* | EV |
| WHITE DEATH | | .... | .... | 35$ | |
| ***WING COMMANDER*** | | .... | .... | 59$* | EV |
| WING COMMANDER DATA DISK 1 | | .... | .... | 29$* | EV |
| WING COMMANDER SECRET MISS. 2 | | .... | .... | 29$* | EV |
| WINNING 5 | SI | 59 | .... | .... | |
| WOLFPACK | | 59 | .... | .... | |
| WONDERLAND | SI | 69 | .... | .... | |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | | 15 | .... | .... | |
| WORLD CUP '90 | ITA | .... | .... | 29,5+ | CE |
| WORLDS AT WAR | | .... | .... | 59+ | HCEV |
| WORLDS AT WAR 1 Mega | | 49 | .... | .... | |
| ***WRATH OF THE DEMON*** | SI | 69 | 69 | 69$* | CEV |
| XENON 2 Megablast | | 19,5 | .... | 19,5$* | HCEV |
| ZARATHRUSTA | SI | 29 | .... | .... | |
| ZELIARD | | .... | .... | 59+ | HCEV |
| ZONE WARRIOR | SI | 49 | .... | .... | |

importante gamma di consolegames

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

***EPYX per PC L. 69.900***

# CALIFO GAM

**Evviva! È finalmente tornato il tempo del sole, del mare, delle spiagge, delle belle ragazze in bikini..... Come? Siamo in ottobre? Beh, bisognerebbe anche dirlo a quelli della EPYX.**

La Epyx, dopo un lungo periodo di assenza, è tornata sugli schermi del vostro fido computer con il seguito del gioco multievento per eccellenza. Anche stavolta il gioco vi permette di cimentarvi in quattro sport tipicamente californiani: Il surf (nulla da ridire), lo skating (idem), il tiro a segno con il deltaplano (prima volta che lo sento) e il surf sulla neve (neve che in California si trova comodamente a due passi dalla spiaggia sottocasa).

Ma facciamo una breve cronaca della gara che ha visto come contendenti: me (JH), Max e Gabriele. Il tutto si è svolto nello splendido scenario tropicale (almeno a giudicare dal caldo infernale che vigeva) della nostra redazione. Prima prova: Surf.

Il nostro PC (il computer) chiede a Max di prepararsi. Max attende la comparsa dello schermo in cui si vede il surfista lanciarsi in acqua dal molo e si butta. Subito comincia a dimenarsi davanti alla tastiera, ma la sua performance non è delle migliori: zero punti. Non meglio si comporta Gabriele che grazie ad uno splendido splatdown sulle gengive riesce a scavare una voragine in spiaggia; verdetto dei giudici: sempre zero punti. Poi è il mio turno. Mi siedo davanti allo schermo, premo spazio per lanciare in mare il mio concorrente ed assisto alla comparsa di uno squalo che, dritto dritto, mi inghiotte il concorrente. Quasi inutile ribadire il verdetto dei giudici: zero punti.

Nonostante il clima da derisione totale creatosi in redazione, il nostro torneo continua con la disciplina dello skateboard. Il primo è nuovamente Max, che grazie ad una serie di acrobazie sul filo del rasoio, e anche una in cui cade sul filo stesso, riesce a racimolare settecentoventi punti ed un paio di corone funebri per il suo personaggio. In questa disciplina Gabriele è riuscito a toccare il fondo spiaccicandosi per tre volte in meno di dieci secondi

(record mondiale, penso). JH, invece, riesce a distinguersi per essere riuscito a eseguire ben due 360 gradi e una caduta verticale atterrando sul cranio. Totalmente ha racimolato milleduecentosessanta punti ed un funerale (oltre ad un grazie da parte dell'istituto d'arte moderna per le stupende macchie di sangue che ha lasciato sulla pista).

Si passa alla disciplina del surf alpino. JH, in testa alla classica, riesce a schiantare un paio di elicotteri prima di capire come si facesse a cominciare la discesa. Senza tanti fronzoli e con tanti capitomboli sfascia tavola e concorrente per il misero punteggio di trecentoventi punti. Stavolta Max si scatena e totalizza ben ottocentoventi punti ponendo fine alla sua gloriosa discesa incidendo la sua effige su di un albero. Anche in questa disciplina Gabriele riesce a totalizzare il record negativo. Sembrava stesse giocando a flipper: riusciva a prenderli tutti, gli ostacoli. Come tutti i tornei che si rispettano, l'ultima disciplina proclamerà il vincitore. La partenza con il deltaplano di Gabriele è realmente disastrosa; praticamente riesce a uccidere la propria concorrente con una tale facilità ed una tale freddezza che stiamo ancora pensando se sia il caso o meno di denunciarlo alla omicidi. Max, invece, parte lanciatissimo riuscendo a centrare ben due bersagli e ad

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

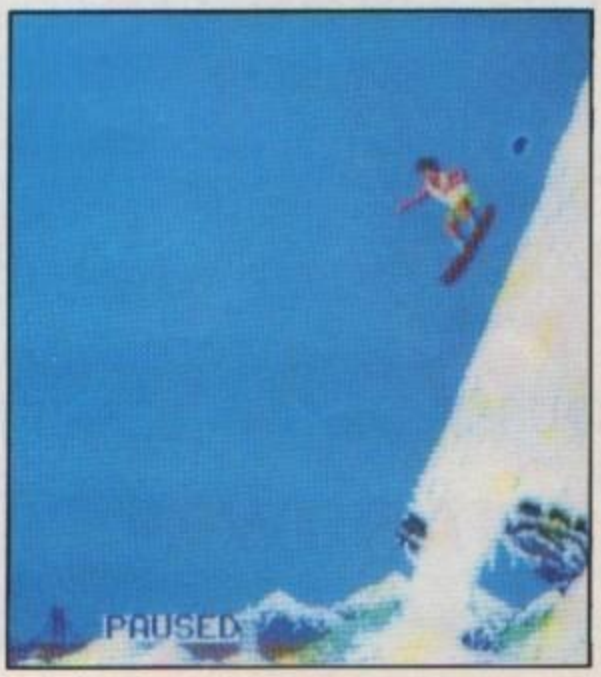


# ORNIA
# ES II

ammarare senza ulteriori danni ricevendo dai giudici ben ottocentosessanta punti. JH, però riesce a centrare tutti e tre i bersagli e a schiantarsi contro la scogliera mentre cerca di eseguire un cinquecentoquaranta gradi. Totalizza ben novecentosessanta punti e vince il torneo!!!

Ma siamo sicuri che ne sia valsa la pena? Beh, tecnicamente non è per nulla malvagio, ma la giocabilità e soprattutto la longevità dell'azione di gioco non ispirano eccessiva fiducia. Tutte le discipline hanno una forte carenza dal punto di vista della varietà, e alcune sezioni sono veramente inutili (vedi le sequenze di trasferimento a bordo dell'elicottero nello snowboarding). Nulla di nuovo sul fronte dei giochi multievento. Epyx, quando tornerai grande?

Giancarlo Calzetta.




**PC**

**La Epyx ci riprova, ma ancora non ci siamo. A quanto pare sono finiti i tempi in cui si caricava l'ultimo uscito della grande casa di software americana e ci si divertiva per ore ed ore. La colpa non è comunque imputabile ai programmatori. Tecnicamente tutto è quasi ineccepibile, ma i game designer dovrebbero fare qualcosina in più. Il segreto del successo dei primi giochi della Epyx era l'estrema semplicità del concetto che sta alla base dell'azione. California Games II ha questa semplicità, ma contaminata da una qualche componente che sfugge all'immediatezza del concept (vedi il modo di recuperare quota nel deltaplano, o come essere creativi nel surf).**

**Mi spiace vedere una grande come la Epyx arrancare, ma non si può riposare sugli allori.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

**GLOBALE 60%**

## I GIOCHI EPYX DELLA SERIE THE GAMES

**Summer Games: il primo della serie. Bello.**
**Summer Games II: il suo seguito, anche meglio dell'originale.**
**Winter Games: Piccola caduta di tono. Bello, anche se meno dei suddetti due.**
**World Games: Grande gioco!!**
**California Games: Il capolavoro della Epyx ed una perla del software.**
**The Games Summer Edition: Primo mezzo fiasco della Epyx.**
**The Games Winter Edition: secondo mezzo fiasco della Epyx.**
**California Games II: Bah! Leggetevi la recensione.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

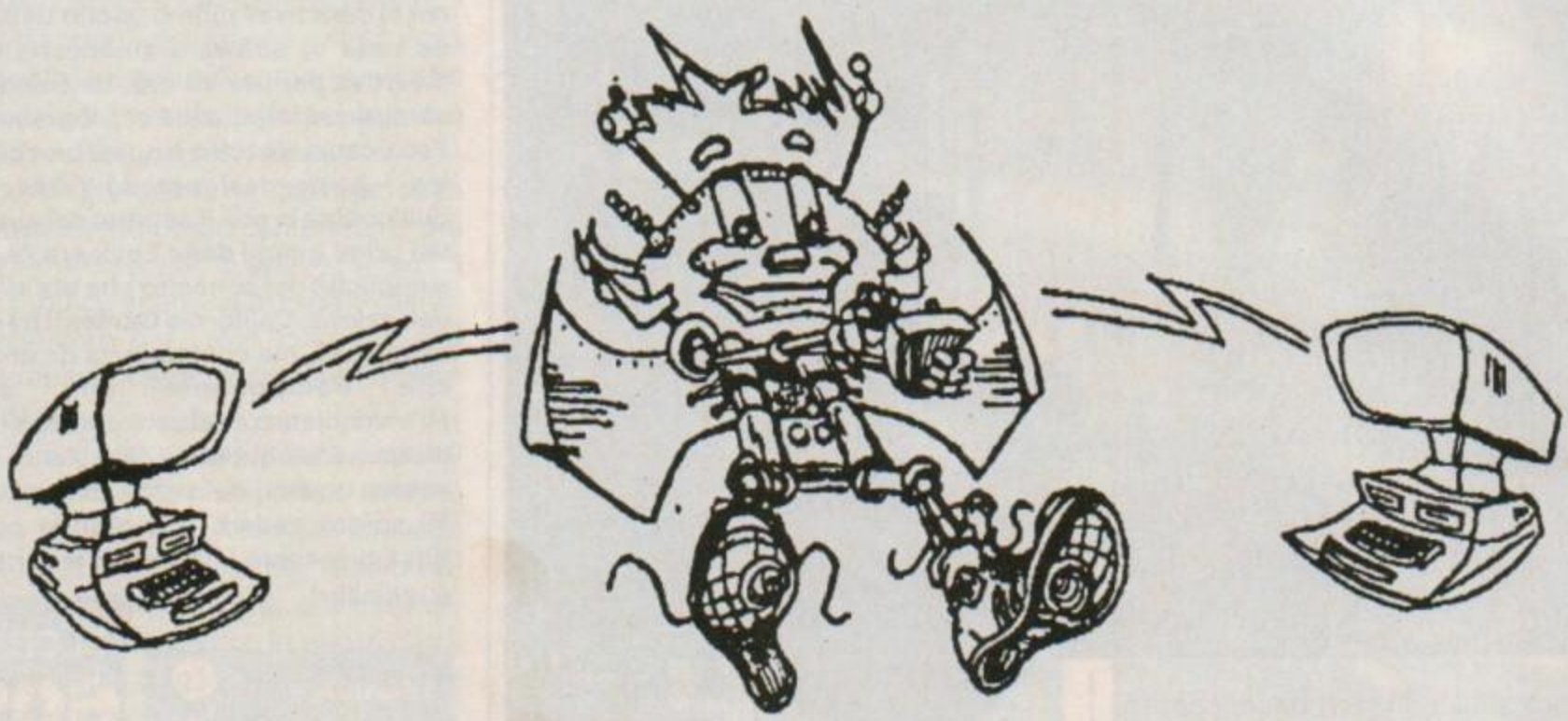
http://www.oldgamesitalia.net/

# Dr. SOFT & Mr. HARD snc

**THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES**

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)
Tel. 8389183

## VIDEOGAMES
## & ACCESSORI



## VIDEOGAMES ORIGINALI
## PER

COMMODORE 64 - AMIGA
ATARI ST - ATARI 2600 - PC
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

## HARDWARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

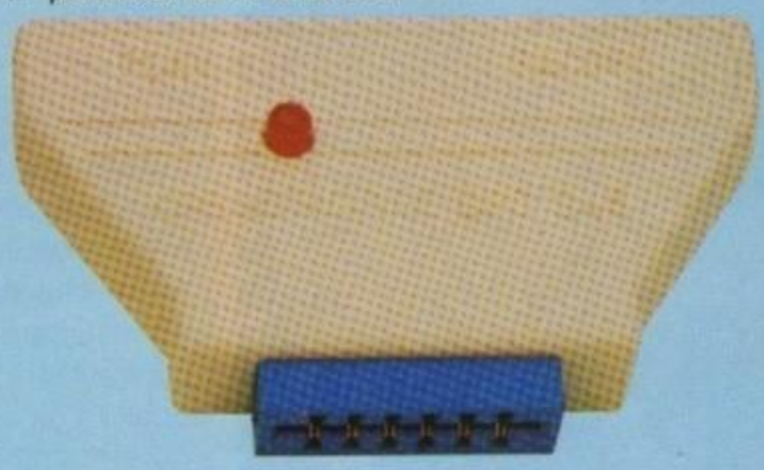
# CABLETRONIC

**Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo**
**Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51**

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**

Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301**
La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.



Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

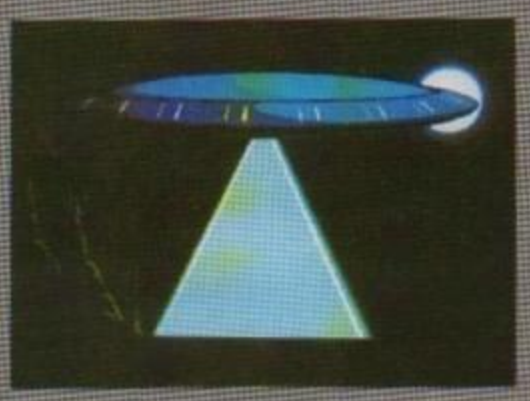
Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.**
Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

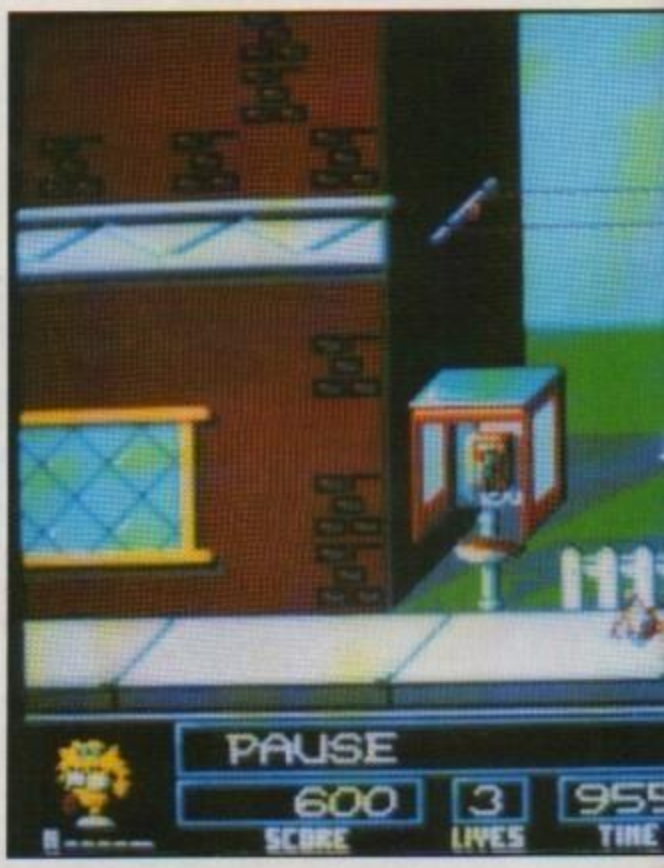


## OCEAN per Amiga, Atari ST L. 29.900

**Il potere è nelle mani dei tie-in. Tutte le volte che una serie televisiva ottiene un certo successo o un film di richiamo fa la sua comparsa nelle sale cinematografiche, siamo costretti a subire una vera e propria invasione da parte di magliette, cappellini, tazzine da caffè ed altre amenità. Tra queste non può mancare la versione elettronica del successo del momento, ma mentre per le magliette e i cappellini non ci sono grandi problemi, con il videogame è tutta un'altra storia.....**

# THE SI

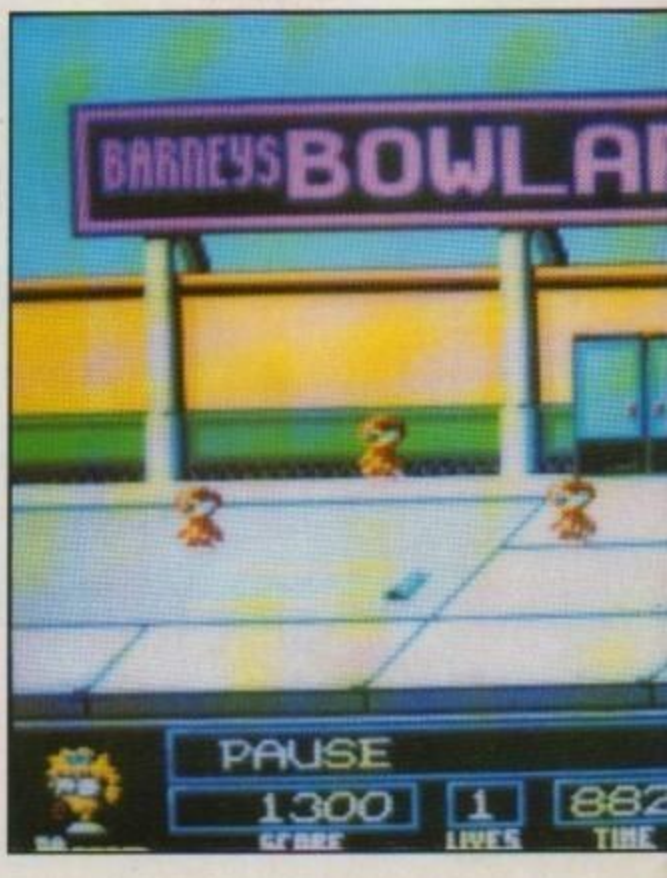
## Bart vs the




Anche oggi gli alieni stanno invadendo la Terra; ma stanotte, i malnati, si sono abbandonati ai bagordi e questo pomeriggio non hanno ancora completato l'arma che avrebbero dovuto usare per sottomettere l'umanità. Prevedendo il contratto di assunzione una forte penale qualora gli alieni arrivassero in ritardo durante l'attacco giornaliero alla Terra, gli sventurati sono atterrati comunque, ed ora stanno correndo a destra e a manca per raccogliere il materiale che gli permetterà di completare lo strumento di morte. L'eroe di turno è rimasto un po' sconcertato da questa bizzarra situazione (gli eroi sono abituati a combattere con gli alieni quando questi sono già pronti) ma, dato che è un tipo molto diligente e versatile (sta cercando di farsi dare una promozione), si impegna per far sì che gli alieni non riescano a completare in tempo la macchina e vengano sconfitti (come il contratto prevede).

Per completare la loro super-arma gli alieni hanno bisogno di raccogliere qualsiasi oggetto sia di colore fucsia, ed il nostro eroe Burt deve impedirgliello. Ovviamente non è molto pratico sorvegliare tutto ciò che è fucsia in una intera città, così Burt ha saggiamente pensato di riverniciarli tutti di rosso. Alcuni oggetti si trovano in luoghi alquanto scomodi da raggiungere, e questo metterà a dura prova l'agilità e l'intelligenza del nostro eroe che dovrà escogitare dei piani degni del mitico Lupin solo per raggiungere e riverniciare un vaso di fiori o gli infissi di una finestra.

Ma tutto ciò è solo l'inizio del piano antialieni. Subito dopo la riverniciatura bisogna: raccogliere tutti i cappelli che si trovano in giro, che rappresentano il secondo elemento mancante agli alieni per completare la suddetta arma; raccogliere o distruggere tutti i palloncini presenti nel parco; far sparire tutte le medagliette delle didascalie nel mu-




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

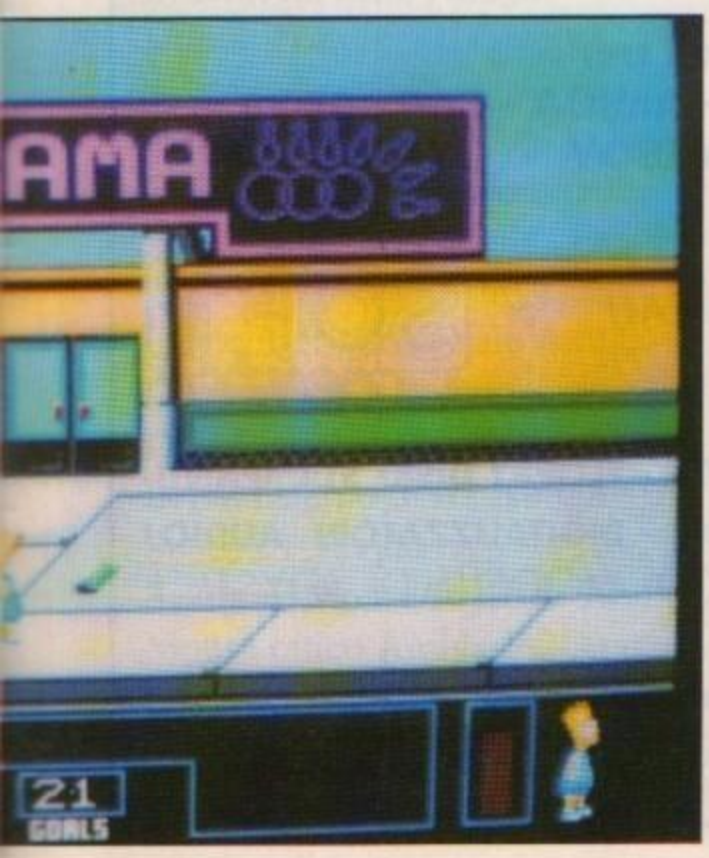


# MPSONS

## pace mutants

seo; rubare tutte le barre radioattive dalla centrale nucleare della città. Dopo tutto ciò gli alieni si dichiareranno sconfitti e fuggiranno dalla Terra solo per ritentare il giorno dopo. Speriamo che stanotte non facciano troppo tardi.

Giancarlo Calzetta.




**Amiga**

**I Simpsons non sono ancora arrivati in Italia ma già abbiamo il videogioco che ci preannuncia l'avventura che sta per abbattersi sul nostro Paese. Sebbene l'introduzione animata sia decisamente ben fatta con ottime animazioni, sonoro campionato e grande aspetto globale da fumetto, il gioco in sé è piuttosto noioso. E' il tipico platform-game con sfumature da arcade-adventure che andava tanto di moda molto tempo fa. Ammetto che Tutto ciò non sarebbe un brutta cosa, se solo il gioco fosse strutturato un po' meglio. Mandare in giro Burt cercando di risolvere enigmi veramente oscuri già dal primo livello, con un sistema di controllo che ha veramente dell'incredibile per scomodità, e gli occhiali da sole (che quando indossati vi permettono di vedere anche gli alieni camuffati da umani) che non hanno alcuna utilità. Per vedere se un passante è un alieno o meno, basta saltargli addosso. Se è umano non succederà nulla, se è alieno verrà ucciso. Anche la possibilità di far correre Burt invece di lasciarlo camminare si è rivelata alquanto inutile e certamente scomoda da usare. Ma questo gioco non ha solo spine. Tutto scorre via molto fluidamente, con una grafica molto fedele allo stile del cartone animato e un buon rilevamento delle collisioni.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
**68%**

**ATTENZIONE:**

**A scanso di equivoci, sappiate che questo gioco dei Simpsons non ha nulla a che vedere con il bel gioco da sala. In questo compare solo Burt dei cinque componenti della famiglia e non è certo un picchiaduro come il coin-op. Non telefonate in redazione per sapere quando uscirà la trasposizione del coin-op. Al momento non è prevista alcuna conversione e pertanto non si hanno neanche eventuali date (of course).**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# KRAMER ELECTRONIC

## COMPUTERS DIFFUSION

**Vendita Hardware e Software per:**
**C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI**

**Consulenza per l'acquisto:**
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

**NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE**

**AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000**
IVA COMPRESA

**KRAMER ELECTRONIC**
**via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728**

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati al FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

# VIDEO GAMES

**Videogiochi originali per**
**AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -**
**- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM**

*ARRIVI SETTIMANALI*

SOFT center

**MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI-**
**MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/**
**VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI -** *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

## VIDEO GAMES

**SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

**SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER**

***Queste sono le valutazioni dell'usato:***

**Commodore 64 New L. 80.000**
**Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000**
**Monitor Colori L. 100.000**
**Stampante L. 100.000**
**Amiga 500 L. 400.000**
**Amiga 2000 L. 800.000**

**OFFERTA VALIDA PER TUTTO IL MESE DI SETTEMBRE E OTTOBRE**

## IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

## BIT LINE

Via Corridoni,35
20017 Rho (MI)
Tel.02-93504891 Fax.02-93504893

# Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

*I PREZZI PAZZI DEL GRILLO*

| | | |
|---|---|---|
| Interfaccia Midi Amiga | L. | 45.000 |
| Digitalizzatore VID Amiga | L. | 80.000 |
| Syntetic Sound Amiga | L. | 120.000 |
| Espansione 512Kb. Amiga Int. | L. | 90.000 |
| Espansione 1.5Mb. Amiga Int. | L. | 245.000 |
| Espansione 2Mb. Amiga Est. | L. | 350.000 |
| Genlock Esterno Amiga | L. | 349.000 |
| Genlock Professionale Amiga | L. | 1.799.000 |
| Data Switch 2 Posizioni | L. | 40.000 |
| Data Switch 4 Posizioni | L. | 50.000 |
| Drive Esterno 3"1/2 Amiga | L. | 165.000 |
| Scheda Televideo | L. | 180.000 |
| Selettore Mouse/Joystick Amiga | L. | 32.000 |
| Mouse ottico Amiga-PC-Atari | L. | 110.000 |
| Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad. | L. | 750 |
| Tappetino per Mouse | L. | 12.000 |
| Joystick a distanza ad infrarossi | L. | 60.000 |

## NOVITA':

**MODEM 1200 Baud**
**MODEM 2400 Baud**

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
**L. 950.000**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**PC/ Amiga L.79.900**

# WING COMMANDER II

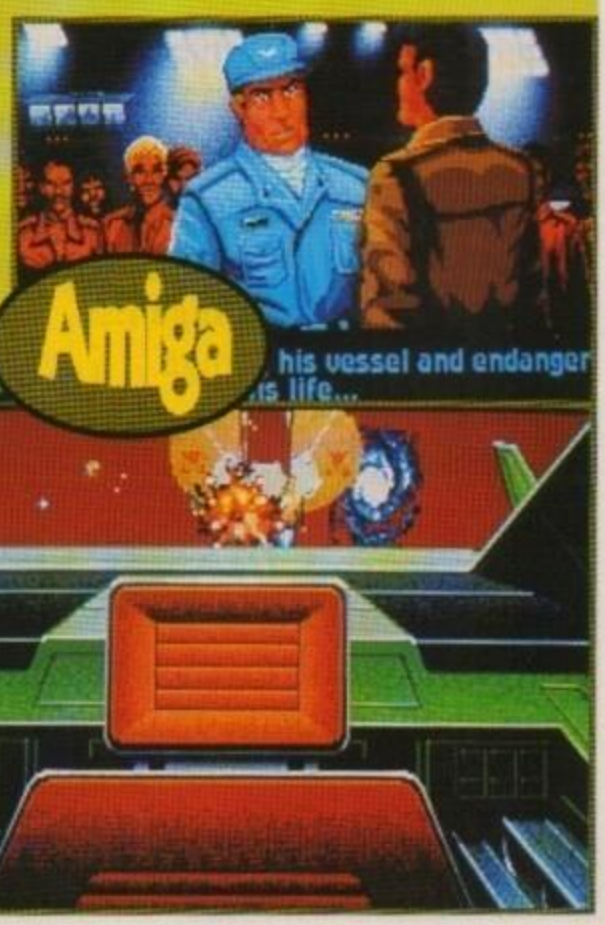
**Nelle previsioni questa avrebbe dovuto essere una recensione completa del gioco più atteso su PC quest'anno, ma temo proprio che l'attesa si prolungherà per un altro mese, visto che la Mindscape ci ha mandato solo un demo... più che sufficiente comunque per una succulenta preview!**

Wing Commander é ormai già entrato nella storia dei videogiochi. Come ricorderete ripercorrendo le orme dell'ancor più mitico Elite, vi metteva nelle vesti di un pilota di caccia spaziale a bordo della portaerei Tiger's Claw, in uno stile era molto cinematografico (ricorderete certamente le sequenze di partenza o atterraggio o il briefing).
L'unico difetto era forse proprio la relativa brevità della storia, che ha lasciato migliaia di appassionati nell'impaziente attesa di un seguito che si é fatto abbondantemente attendere, come una vera primadonna.
In WC II, dopo la vittoria nel settore di Vega, brutte sorprese attendono il Tiger's Claw e il suo pluridecorato eroe. L'astronave viene colpita e voi relegati su un mercantile ai confini della galassia da cui ricomincerete da nuovo la lotta ai redivivi Kilrathi.
Del concetto del gioco poco è cambiato, si tratta ancora di un simulatore di combattimento spaziale. L'impostazione dei combattimenti é ancora molto arcade (ma questo, come nel primo, non impedisce lo sviluppo di personalissime tattiche di combattimento) ai comandi dei vostri caccia spaziali. Anche dal punto di vista grafico, tutto simile a prima, con abbondanti schermate che condiranno lo svilupparsi della vicenda che non mancherà di avvincere quanto la prima. Se vi attendete poi qualche sconto riguardo alla configurazione, smettete pure di sperare, Wing Commander II resta riservato a PC ben dotati. L' hardware consigliato é un 386 a 16 Mhz, non é assolutamente in discussione l'Hard Disk (con almeno 4Mbytes liberi) e neanche i 585K di RAM libera. Consente inoltre l'utilizzo di memoria espansa/estesa da 1Mbyte, schede sonore Roland e Soundblaster, mentre l'unica scheda supportata dal demo arrivatoci era la VGA.

PC

# WING COMMANDER

Brutta zona il settore di Vega, diverse colonie esterne sono state schiacciate da una misteriosa razza di uomini-leone e adesso la loro minaccia si sta lentamente estendendo alle zone interne. A resistergli solo il gioiello della flotta stellare, il Tiger's Claw, con i suoi caccia da combattimento e il suo equipaggio e, tra loro, una giovane recluta. Questa la sceneggiatura di un gioco che nelle intenzioni dei programmatori intende essere un vero film interattivo alla Guerre Stellari, che ci porta, con abbondanti sequenze animate, a seguire la carriera della giovane recluta all'interno del Tiger's Claw. Alle regolari missioni di pattuglia, scorta di convogli, bombardamento di corazzate nemiche, si alternano i ritrovi con i compagni di missione sempre prodighi di consigli e di tattiche.
Senza dubbio il punto di forza di Wing Commander é la grafica, anche su Amiga pur senza i 256 colori del PC i risultati sono impressionanti, è difficile scorgere differenze sostanziali dalla versione PC. Tutto il gioco é supportato da sequenze animate, una per ogni situazione, per la distruzione dell'astronave, l'espulsione d'emergenza, il briefing, etc... e riescono a creare un'atmosfera davvero coinvolgente a bordo del Tiger's Claw.
La grafica in bitmap nelle fasi arcade da risultati visivamente stupendi e i quattro caccia diversamente armati contribuiscono poi a fornire un poco di varietà nelle tecniche di combattimento.
C'é un ultimo dubbio, il più importante, che potremo fugare solo una volta arrivato il gioco definitivo, la velocità. Se sull'Amiga saranno riusciti a "contenere i danni" rispetto ai più potenti 386, beh... che la forza di staccarvene sia con voi.




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Simulmondo per Amiga L. 59.000, Atari ST L. 69.000**

# FOOTBALL CHAMP

**Questo è ciò che ha detto Max appena ha caricato il gioco: "Bello, molto veloce. Il radar funziona bene, ma quale è il mio giocatore? Bello quel colpo di testa, ma non capisco come si controlli la palla. Uffa, ma non riesco a prendere la palla"." Hem, Max. Hai inserito il modo telespettatore; stai guidando una telecamera."**

GAMES machine STAR PLAYER

Anche questo mese abbiamo il nostro sano gioco di calcio da recensire, ma stavolta abbiamo un pseudo-novità. La maggior parte di queste ormai innumerevoli simulazioni utilizza infatti una visuale laterale o a volo d'uccello. Il principio innovativo di Football Champ (per quanto già sfruttato da 3D Soccer) é l'utilizzo del punto di vista in soggettiva dalle spalle del giocatore selezionato, sfruttando la versatilità della grafica vettoriale per disegnare le linee del campo. Lo stile scelto rispecchia la filosofia della Simulmondo che vuole riproporre su computer situazioni quanto più vicine alla realtà possibile, questo implica che potrete controllare un unico giocatore in tutta la squadra per volta selezionabile da tastiera. Questo è comunque meno penalizzante di quanto si possa credere, perché vi cala effettivamente nei panni di un giocatore professionista, con tutti gli obblighi che ciò comporta (stipendio escluso, naturalmente). Questo significa che la squadra é ugualmente in grado di raggiungere la vittoria anche senza il vostro contributo, per quanto riguarda la vostra prestazione, questo dipenderà solo da voi.

Per quanto riguarda le novità, sono questa volta presenti tutte le squadre dei quattro maggiori campionati europei (italiano, francese, inglese e tedesco) e, se avete un minimo di conoscenze calcistiche, vi renderete conto di quanto utile possa tornare l'editor degli schemi tattici. Dopo la breve sequenza d'introduzione alla partita con una veloce panoramica del terreno di gioco, può avere inizio la partita che al termine assegnerà i due punti alla squadra vittoriosa (uno in caso di pareggio). Durante l'incontro seguirete per l'appunto i movimenti sul campo del vostro giocatore (in caso collaboriate con un amico, lo schermo viene suddiviso in due settori che seguiranno indipendentemente i calciatori), mentre a lato dello schermo, oltre a punteggio e tempo trascorso (recuperi compresi), compare una breve cronaca con gli ultimi giocatori che hanno toccato la palla. Con questo é tutto, alle 02.37 di Mercoledì 18 Settembre, il numero é da considerarsi finito; appassionatamente vostro...

Lo staff di TGM

## Amiga

FC può anzitutto contare su una buona velocità, una grafica chiara e sulla possibilità di mediare tra le due secondo le proprie preferenze tramite la scelta del livello di dettaglio. Con due giocatori in contemporanea (peccato per il sensibile rallentamento però) nella stessa squadra si può perfino tentare una partita tattica collaborando con il compagno. Il gioco é in generale molto curato tecnicamente (lodevoli le possenti musiche di chiara derivazione house, che alla fine, ormai nel cuore della notte, quando cioé abbiamo abbandonato la redazione, canticchiavamo tutti quanti per le strade ormai deserte) fin nei piccoli particolari. Sono presenti tutte le squadre del campionato, aggiornate con i giocatori della stagione passata, oltre a tutti i tipi di falli, rimesse laterali, colpi di testa, fuorigioco, punizioni con barriere, ammonizioni, calci d'angolo... e tutte quelle altre caratteristiche che si possono attendere da un buon simulatore. Essendo poi l'erede di "I Play 3D Soccer", la Simulmondo ha potuto pienamente sfruttare l'esperienza fatta sul precedente (e già notevole) titolo per apportare modifiche che hanno portato un miglioramento soprattutto nella profondità di gioco grazie a schemi tattici più curati e background attendibile. Sarebbe quasi perfetto insomma, peccato per il difetto che già assillava I Play, e cioé una certa difficoltà congenita nella partecipazione alla manovra: nonostante infatti il giocatore si volti automaticamente verso il pallone é spesso difficile seguire l'azione, nonostante l'aiuto del radar talvolta sembra di essere riusciti a conquistare il pallone quasi per caso. C'é comunque da dire che FC é uno di quei giochi che richiedono un certo tempo per riuscire a avere una buona padronanza del giocatore, già dopo poche partite le cose migliorano notevolmente, noi purtroppo più di quelle non siamo riusciti a fare nelle poche ore a disposizione prima della chiusura del numero... Sostanzialmente un buon prodotto. Il software italiano continua a crescere...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

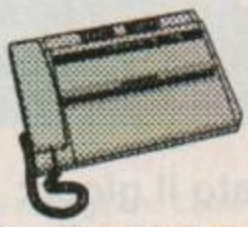


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MULTIMEDIA srl
Hardware & Software

Tel. 0586-63.10.22
Cell. 0337-70.14.17



Fax 0586-63.10.22

C.so Matteotti, 48 - 57023 - CECINA (LI)

COMMODORE POINT PROFESSIONALE **Soft Center**

Tutto il software CTO,LEADER,SOFTEL per C64,AMIGA,PC,SEGA,NINTENDO...

Ampio catalogo HARDWARE per C64, AMIGA, PC, SEGA, NINTENDO, ATARI

Richiedeteci il listino completo di tutti i prodotti a vostra disposizione !!!

## LINEA AMIGA

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA 500 | con 4 programmi e joystick | Lit. 685.000 |
| AMIGA 500 1MB | come sopra ma espanso 1MB | Lit. 740.000 |
| AMIGA 2000 | ultima versione 1MB con Amiga Vision | Lit. 1.340.000 |
| AMIGA 3000 | 25MHz HD 52MB 2MB ram Amiga Vision | Lit. 4.950.000 |
| AMIGA 3000 | 25MHz HD100MB 2MB ram Amiga Vision | Lit. 5.650.000 |
| A1011 | drive esterno x 500/2000/3000 | Lit. 165.000 |
| A2010 | drive interno x 2000 | Lit. 165.000 |
| A3001 | drive interno x 3000 | Lit. 175.000 |
| A501 | espansione 512K + clock x 500 | Lit. 165.000 |
| A2058/2 | espansione 2MB esp. 8MB x 2000 | Lit. 770.000 |
| A590 | hard disk 20MB esp. 2MB x 500 | Lit. 650.000 |
| A2091 | controller SCSI esp. 2MB x 2000 | Lit. 280.000 |
| A2091/52 | come sopra ma con HD 52MB | Lit. 990.000 |
| 2MB ram | chip di espansione x A2058/A590/A2091 | Lit. 180.000 |
| A2320 | flicker fixer x 2000 | Lit. 388.000 |
| A2300 | genlock semiprofessionale x 2000 | Lit. 288.000 |
| 1084S | monitor 14" a colori audio stereo | Lit. 460.000 |
| 1930 | monitor 14" a colori VGA | Lit. 580.000 |
| 1950 | monitor 14" a colori Multiscan | Lit. 710.000 |

## Linea PC

### PC MULTIMEDIA 80286-20

microprocessore 80286 20MHz - clock 20MHz 0 Wait (Landmark speed 26MHz) - 1MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 44MB AT-BUS 28rms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori) Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

Lit. 1.800.000

### PC MULTIMEDIA 80386-33C

microprocessore 80386 33MHz - clock 33MHz 0 Wait (LM 57MHz)- 64K cache - 4MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 44MB AT-BUS 28rms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori) Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

Lit. 3.000.000

## CDTV

**COMMODORE DINAMIC TOTAL VISION**

| | | |
|---|---|---|
| Indoor Plants | | Lit. 77.350 |
| Garden Plants | | Lit. 77.350 |
| Women in Motion | | Lit. 60.300 |
| Barney Bear Goes to School | | Lit. 60.300 |
| Fun School 3 | | Lit. 51.000 |
| My Paint | | Lit. 60.300 |
| Defender of the Crown | | Lit. 69.500 |
| Classic Board Games | | Lit. 69.500 |
| Psycho Killer | | Lit. 60.300 |
| All Dogs Go to Heaven | | Lit. 69.500 |
| Music Maker | | Lit. 77.350 |
| Dr. Wellman | | Lit. 120.500 |
| American Heritage Dictionary | | Lit. 102.000 |
| Complete Works of Shakespeare | | Lit. 60.300 |
| Illustrated Holy Bible | | Lit. 60.300 |
| Time Table of Bus. Pol. and Media | | Lit. 85.000 |
| Time Table Science and Innovation | | Lit. 85.000 |
| World Vista Atlas | | Lit. 120.500 |
| New Basics Electronic Cookbook | | Lit. 85.000 |

**L'eccezionale "Base Multimediale" a Lit. 1.150.000**

## STAMPANTI

| | | |
|---|---|---|
| **NEC** | | |
| P-20 | 24 aghi - 80 col. - 216cps | Lit. 685.000 |
| P-30 | 24 aghi - 136 col. - 216cps | Lit. 925.000 |
| P-60 | 24 aghi - 80 col. - 300cps | Lit. 1.199.000 |
| P-70 | 24 aghi - 136 col. - 300cps | Lit. 1.540.000 |
| P-90 | 24 aghi - 136 col. - 400cps | Lit. 1.930.000 |
| KIT | colore per P60/70 | Lit. 199.000 |
| S-60 | 6ppm - 1.5MB - 300dpi - emul. HP | Lit. 2.460.000 |
| S-60P | 6ppm - 2MB - 300dpi - Postscript | Lit. 3.570.000 |
| **Hewlett P.** | | |
| DeskJet 500 | getto d'inchiostro - 240cps - 300dpi | Lit. 1.100.000 |
| LaserJet IIIP | 4ppm - 1MB - 300dpi - fonts scalabili | Lit. 2.550.000 |
| LaserJet III | 8ppm - 1MB - 300dpi - fonts scalabili | Lit. 3.690.000 |
| PAINTJET | getto d'inchiostro a colori - 167cps | Lit. 2.280.000 |
| 7475 | plotter A4/A3 - HP/GL - 6 penne | Lit. 2.450.000 |
| **CITIZEN** | | |
| Swift 24C | 24aghi - 80col. - 192cps - a colori | Lit. 800.000 |

## OFFERTE SPECIALI SOFTWARE

| | |
|---|---|
| SUPERBASE PROFESSIONAL | Lit. 180.000 |
| SUPERPLAN LOGISTIX | Lit. 120.000 |
| DELUXE PAINT III | Lit. 100.000 |
| DELUXE VIDEO III | Lit. 110.000 |
| REAL TIME SOUND PROCESSOR (con midi e digit.) | Lit. 180.000 |
| C1 TEXT | Lit. 80.000 |
| SYSTHEMA | Lit. 75.000 |
| CHUCK YEAGER'S | Lit. 39.000 |
| PAPERINO IMPARA L'ALFABETO | Lit. 35.000 |
| **PC** | |
| — | Lit. 45.000 |
| STRATEGO | Lit. 39.000 |
| MONKEY ISLAND | Lit. 50.000 |
| VOLKSWRITER 3 | Lit. 40.000 |
| LAYOUT | Lit. 80.000 |
| WORD & FIGURES | Lit. 50.000 |
| LOGISTIX | Lit. 90.000 |
| SUPERBASE PERSONAL + GEM | Lit. 39.000 |
| SIM CITY | |

Bulk 3"1/2 720K
10pz Lit. 800 100pz Lit. 700 500pz Lit. 600 1000pz Lit. 570

Bulk 3"1/2 1.44MB
10pz Lit. 1.650 100pz Lit. 1.550. 500pz Lit. 1.350 1000pz Lit. 1.200

| | |
|---|---|
| CANON ION | Lit. 1.000.000 |
| CANON ION RC260 super VHS | Lit. 1.400.000 |
| CANON ION PC KIT (con scheda digitalizzatrice) | Lit. 2.200.000 |
| VIDEON III AMIGA + Photon Paint | Lit. 550.000 |
| VIDEON III PC | Lit. 690.000 |
| ESPANSIONE 512K x 500 | Lit. 75.000 |
| ESPANSIONE 512K x 500 + clock | Lit. 90.000 |
| ESPANSIONE 1.5MB x 500 interna | Lit. 240.000 |
| ESPANSIONE 2MB x 500 | Lit. 360.000 |
| **SUPRA CORPORATION** | |
| SUPRARAM 500RX | Lit. 275.000 |
| SUPRARAM 2000 | Lit. 440.000 |
| SUPRA HD 20 500XP | Lit. 880.000 |

tutta la gamma Supra a prezzi scontatissimi !!!

TUTTI i prezzi sono comprensivi di IVA e sono validi solo per corrispondenza.
Spedizioni in tutta Italia isole comprese tramite posta o corriere espresso.
Tutti i prodotti COMMODORE sono garantiti da COMMODORE ITALIANA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

# EHI, BOY...

# A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ**
**NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI**
**DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI**
**PER TUTTI I COMPUTER**

**VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA**

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

**Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

***STORM Per AMIGA e ATARI ST L. 49.900***

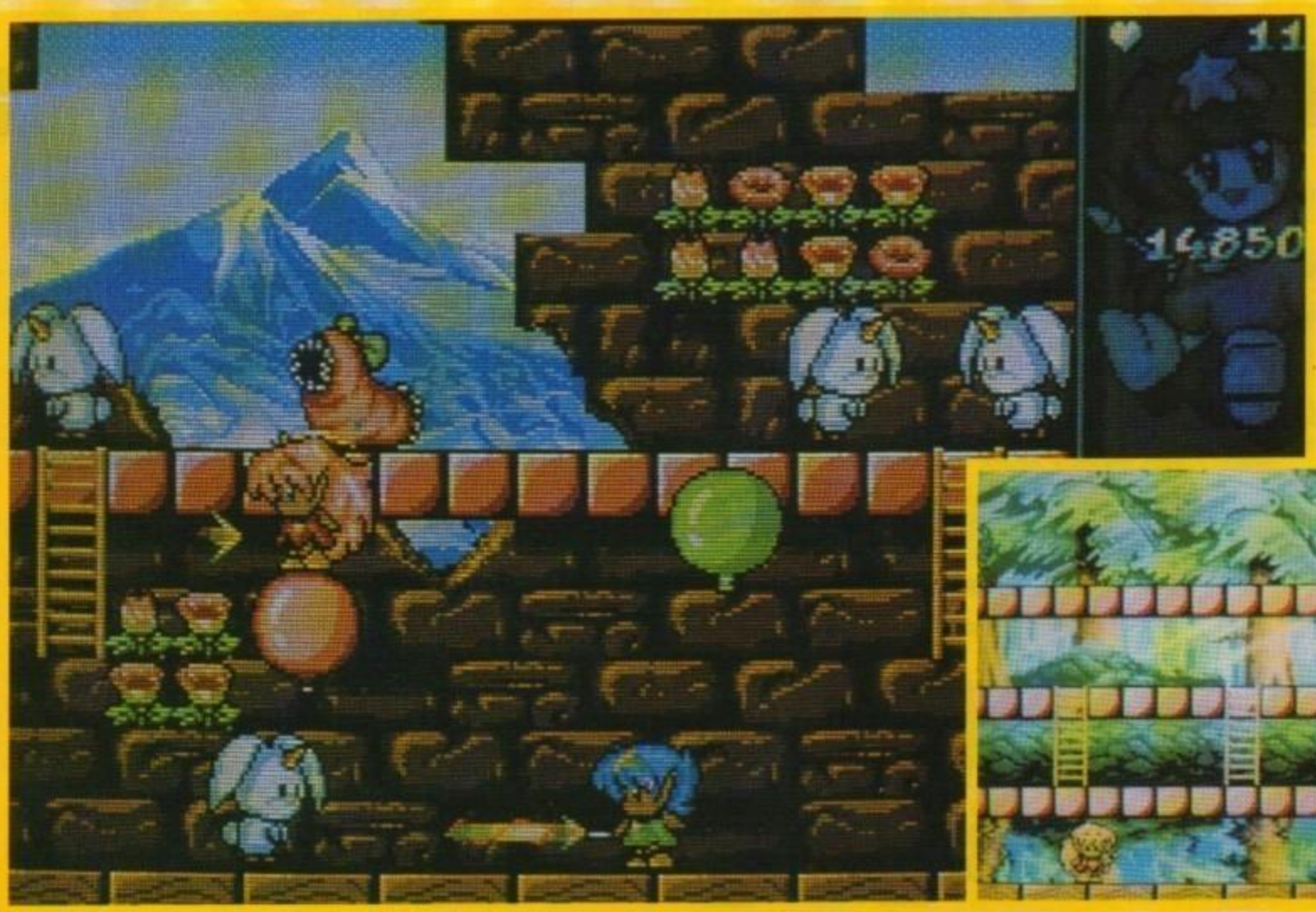
# RODLAND

**Bub e Bob sono ormai delle affermatissime star internazionali famose in tutto il mondo, scene d'isteria al loro passaggio, orde di fans che si strappano i joystick, inviti a cena con le console più esclusive... Tutto questo perché Bubble Bobble è già da tempo diventato una sorta di vero e proprio cultgame capace di vantare migliaia di tentativi d'imitazione (un po' come TGM... O era la Settimana Enigmistica?). Ci sarà mai qualche d'uno in grado di imitarli? Tentar non nuoce...**

Punto primo. Trovare due eroi che rispondano a certi requisiti quali: coraggio, disprezzo del pericolo, notevoli capacità atletiche, aspetto fotogenico, look eccentrico, grinta sufficiente ad ottenere un high score... Al termine di una lunga e meticolosa ricerca si è optato per Tam & Rit, due bizzarre creature di razza e sesso non ben precisato (se fosse una schedina metterei una X), di colore viola la prima e blu la seconda, con le orecchie del tenente Spock e la faccia angelica di chi ti prende in giro e si diverte a farlo (un perfetto Vigile Urbano! E' la seconda volta che ne parlo in questa stessa rivista, ma dopo l'ultimo salasso per 20cm di paraurti parcheggiati irregolarmente vorrei solo avere fra le mani un bel sparaefuggi con gente in divisa).

Punto Secondo. Rintracciare un cattivone, di quelli giusti, che incuta terrore, ma non troppo (altrimenti ci sono problemi al precedente punto), senza dimenticare che deve essere anche disposto ad accettare il suo triste destino di sicuro perdente (vuoi per la bravura del giocatore vuoi per un cheat mode che primo o poi salta sempre fuori); il lizza per l'ambito posto c'erano molti pretendenti e così si è deciso di accontentare un po' tutti con un sacco di strane creature e una manciata di giganteschi guardiani di fine livello.

Punto Terzo. Architettare un motivo scatenante che possa mettere in relazione in cattivo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



con i due eroi, di solito la storia insegna che si ricorre alla fidanzata e/o principessina, ma siccome ci sono i già citati problemi interpretativi di origine sessuale si è preferito ripiegare sulla cara Mom di turno che come da copione è stata impunemente rapita gettando nello sconforto l'intero villaggio.
Punto Quarto. Scegliere il campo di battaglia per l'eroica impresa, la Mobbots Tower e i 44 settori che vi separano dalla sua cima è sembrata ideale a questo scopo, altro problema brillantemente risolto.
Punto Quinto. Organizzare i livelli in modo da poter accedere a quello successivo una volta ultimato quello in corso; la cosa è comunque molto semplice, disporre qualche piattaforma, aggiungere un po' di scale, depositare dei fiori da raccogliersi e scaricare un vagonata delle già descritte creature, terminati i fiori lo schermo verrà quasi completamente traslato (in modo che un piccola porzione rimanga anche nella fase successiva) per dare il via ad una nuova battaglia.
Punto Sesto. Siccome Tam & Rit facevano sempre una ben poco onorevole fine si è pensato di dare loro una qualche possibilità di difesa, scartate alcune armi troppo violente i nostri due beniamini sono stati forniti di una stecca di Sheesanamo (poteva essere anche di sigarette che faceva lo stesso, lo sanno tutti che il fumo fa male!) con la quale agganciare gli sventurati nemici e sbatacchiarli alternativamente da una parte all'altra fino a farli pentire di aver preso parte al gioco, a questo punto abbandoneranno il monitor sdegnati lasciando al loro posto dei preziosi oggetti che vi consentiranno un sacco di cosucce molto carine.
Punto Settimo.
Controllare che tutte le componenti siano ben bilanciate, preoccuparsi di trovare dei programmatori competenti ai quali far rileggere i sei punti precedenti, con la speranza che siano in grado di rendere efficacemente quanto sopra descritto.
Punto Ottavo. Attendere il tempo dovuto.
Punto Nono. A questo punto il gioco è finito ed è pronto per essere recensito e messo in vendita, ormai arrivati a questa fase quel che è fatto è fatto, perché il gioco si riveli un successo manca solo una cosa...
... Punto Dieci. Che un sacco di persone comprino Rodland!

MAX

GAMES machine

STAR PLAYER

## Amiga

Tanto per cominciare posso dirvi che Rodland è realizzato dagli stessi programmatori di SWIV... Credo che questo potrebbe anche bastare per sottolineare la bontà della realizzazione che effettivamente risulta impeccabile sotto ogni punto di vista. Personalmente non ho mai giocato all'omonimo coin-op della Jaleco del quale il gioco è una conversione, ma non credo ci possano essere delle sensibili differenze.
Per la gioia di tutti i cultori dell'aspetto "tondeggiante tipicamente giapponese" la grafica è sempre coloratissima e fantasiosa, così come tutti gli strambi personaggi risultano rigorosamente buffissimi, paffutelli e dallo spirito goliardico. Per quanto riguarda il gioco lo definirei chiaramente un clone di Bubble Bobble con un pizzico di New Zealand Story e una punta di Rainbow Island, molto giocabile, molto divertente ed estremamente accattivante, arrivati a questo punto aggiungo anche, come ormai da prassi, che è possibile giocare anche in due.... Un piccolo capolavoro che secondo me merita una notevole attenzione, un po' come una minigonna e due belle gambe sotto...

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
90%

# UNO STORM-O NATALIZIO...

Effettivamente il titolo è poco azzeccato, di giochi in arrivo non ce ne sono poi tanti, ma vista la bontà che ha sempre contraddistinto le produzioni Sales Curve li attendiamo già con impazienza... Il primo gioco in questione è un'altra conversione, questa volta di un coin-op della Taito, che è destinato a contendere a Pit Fighter il titolo di miglior picchiaduro invernale, si tratta di FINAL BLOW del quale siamo anche in grado di offrirvi una prima immagine. Come appare ben evidente (altrimenti vi suggerisco un salto dall'oculista) le dimensioni dei pugili sono più che notevoli, staremo quindi a vedere (uscita prevista entro la fine di Ottobre) l'effettiva velocità e fluidità dei movimenti. Secondo e ultimo gioco in arrivo, previsto per i primi giorni di Dicembre, è un altro picchiaduro, terzo episodio di una fortunata serie; dunque, Robocop 3 lo fa la Ocean, con Street Fighter siamo ancora fermi al due (tutt'ora da convertire), per un eventuale gioco di Rocky siamo già da anni fuori tempo massimo, non rimane che DOUBLE DRAGON III. Della trama del gioco sappiamo ormai quasi tutto (ignorantia iocis non excusat, sempre quest terribile Diritto Privato, ndMax), visto che è sempre la stessa, quello che ci chiediamo è se sarà finalmente un prodotto all'altezza dell'originale, la Storm ne sembra decisamente convinta, prendiamo atto e attendiamo fiduciosi... Ah, visto che mi sono venuti in mente proprio adesso vi cito altri due nomi, entrambi di guida, che saranno disponibili nei primi mesi del prossimo anno: BIG RUN e INDY HEAT, giusto per cultura personale...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

## SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA
## NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.
## tel/fax 030 2681454

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 20.000 Leghe Sotto I Mari 33.000 | Blue Max 42.000 | Empire 42.000 | Grid Start 9.000 | Logical 42.000 | Predator 2 25.000 |
| 500 Cc Moto Manager 50.000 | Bowls 13.000 | Ezwut 29.000 | Hard Ball II 42.000 | Lombard Rac Rally 16.500 | Prehistorik 25.000 |
| 688 Sub Marine Attack 42.000 | Brut 25.000 | Eye Of The Beholder 59.000 | Hard Drivin' II 25.000 | Lost Patrol 42.000 | Prince of Persia 25.000 |
| A10 Tank Killer 67.000 | Breach II 42.000 | F 15 Strike Eagle II 67.000 | Harpoon 52.000 | Lotus Esprit Turbo Challenge 42.000 | Projectyle 42.000 |
| Action Service 43.000 | Buck Rogers 67.000 | F 16 Combat Pilot 50.000 | Hero Quest by Gremlin 42.000 | Lupo Alberto 25.000 | Pro Sport Challenge 50.000 |
| Adidas Tie Break 25.000 | Budokan 42.000 | F 19 Stealth Fighter 59.000 | Horror Zombies 25.000 | M1 Tank Platoon 59.000 | Protector 9.000 |
| Advanced Destroyer Simulator 25.000 | Cadaver 42.000 | F 1 GP Circuits 25.000 | Hot Shot 9.000 | Masterblazer 42.000 | Pro Tennis Tour 2 42.000 |
| Advanced Tactical Fighter II 50.000 | Canton 42.000 | F 1 Manager 1990 42.000 | HR-35 9.000 | Mean Streets 25.000 | Puffy's Saga 25.000 |
| Adventure Contsruction Set 42.000 | Captive 42.000 | F 29Retaliator 42.000 | Hunt Of Read October 42.000 | Mega Phoenix 25.000 | Puzznic 25.000 |
| Afrika Korps 42.000 | Carthage 42.000 | Falcon F 16 50.000 | Hydra 25.000 | Mercenary 16.500 | Railroad Tycoon 67.000 |
| African Raiders 33.000 | Carvup 25.000 | Falcon Mission Disk 2 42.000 | Hypnotic Land 25.000 | Metal Master 50.000 | Rainbow Island 25.000 |
| After Burner 16.500 | Centurion 50.000 | Fast Break 42.000 | Ice Hockey 9.000 | Miami Chase 16.500 | Robocop 2 25.000 |
| Air Supply 25.000 | Champion Of The Ray 42.000 | Ferrari Formula One 42.000 | Ilyad 42.000 | Midwinter 59.000 | R-Type 16.500 |
| All Time Favourites 38.000 | Chaos Strike Back 42.000 | Fighter Bomber 50.000 | Indy 500 42.000 | Mig 29 Fulcrom 50.000 | SDI- Strategic Defence Initiative 16.500 |
| Alpha Waves 50.000 | Chase HQ 2 25.000 | Fighter Bomber Mission Disk 25.000 | Insector Hecti in the Inter Change 25.000 | Moonshine Racer 25.000 | Secret Monkey Island 59.000 |
| A.P.B. 16.500 | Chuck Yeager's AFT 50.000 | Fire Blaster 9.000 | Insects in Space 25.000 | Mouse Trap 9.000 | Shadow Dancer 25.000 |
| Arkanoid Revenge Of Doh 16.500 | Colnop Hits II (5 Giochi) 42.000 | Flimbo's Quest 25.000 | Internationale Karate plus 16.500 | M.U.D.S. 42.000 | Shadow of the Beast 2 59.000 |
| Armour Geddon 42.000 | Colorado 16.500 | Flood 42.000 | I Play 3D Soccer 50.000 | NAM 42.000 | Shadow of the Beast 42.000 |
| Atomino 42.000 | Crime Wave 25.000 | Flyght Pat 737 9.000 | Ishido 50.000 | Narc 25.000 | Shadow Warrior 25.000 |
| Awesome 59.000 | Cybercon III 25.000 | Football Manager W. Cup Edition 42.000 | Iznogoud 33.000 | Narco Police 25.000 | Sim City 50.000 |
| Back To The Future III 25.000 | Daley Thompson Olimpics Ch. 16.500 | Formula One 3D 42.000 | James Pond 25.000 | Nighthreed Arcade 25.000 | Ski or Die 42.000 |
| Badlands 25.000 | Das Boot 42.000 | Frost Byte 9.000 | Judge Dredd 25.000 | Obitus 59.000 | Sly Spy Secret Agent 25.000 |
| Barbarian II 16.500 | Defender Of The Crown 16.500 | Full Blast (Game Collection) 50.000 | Jupiter's Master Drive 42.000 | Operation Harrier 25.000 | Speedball II 16.500 |
| B.A.T. Ita 50.000 | Defendere Of The Earth 16.500 | Full Metal Planete 33.000 | Kick Off 2 25.000 | Pang 25.000 | Stellar 7 50.000 |
| Batman 16.500 | Demolition 9.000 | Galdregons Domaind 16.500 | Kick Off 2 Expanded per 1 MB 42.000 | Panza Kick Boxing 25.000 | Stormball 25.000 |
| Batman The Movie 25.000 | Dick Tracy 42.000 | GBA Basketball 26.000 | Kick Off 2 Final Whistle 25.000 | Passing Shot 16.500 | Strider 2 25.000 |
| Battlechess 50.000 | Dino Wars 42.000 | Geisha 50.000 | Kind of Magic 3 (Collezione) 42.000 | PGA Tour Golf 50.000 | Supercars II 42.000 |
| Battlechess II 59.000 | Disc 50.000 | Gengis Khan 50.000 | Kriptonegg 33.000 | Phalanx 9.000 | Super Hang On 16.500 |
| Battle Command 42.000 | Double Dragon II 25.000 | Ghostbusters II 42.000 | Last Ninja 2 16.500 | Player Manager 42.000 | Super Monaco GP 25.000 |
| Betrayal 59.000 | Dragon Breed 25.000 | Ghouls'n'Ghost 25.000 | Last Ninja 2 Remix 42.000 | Plutos 9.000 | Super Off Road Racer 25.000 |
| Big Game Fishing 50.000 | Dragon's Lair II Time warp 84.000 | Gods 42.000 | Leggend of Djel 33.000 | Populos 42.000 | Switchblade II 42.000 |
| Billiard Simulator 34.000 | Dr. Fruit 9.000 | Golden Axe 42.000 | Lemmings 42.000 | Populos Promise Land Disk 20.000 | Swiv (Silkworm IV) 25.000 |
| Bionic Commando 16.500 | Duck Tales 42.000 | GP Tennis Manager 42.000 | License to Kill 16.500 | Power Monger 50.000 | Team Yankee ITA 42.000 |
| Blazing Thunder 25.000 | Dunger Master 42.000 | Grid Runner 16.500 | Life & Death 42.000 | Power Up (Collection) 42.000 | Toki 25.000 |

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA

OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

## AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

**INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!**
PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO
PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO
PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

**Stampante Laser Texas MICROLASER**
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risoluzione 300x300 emulazione HP LaserJetII; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

**Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript**
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

**Stampante Laser Star Star Laser 08 II**
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

**Mannesmann MT-81**
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

**Mannesmann MT-82 L.590.000**
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

## Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

## STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

## PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

### Scegline 3 pagandone solamente 2

nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000
Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

**La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!!**
**Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista...**
**SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**NUOVE OFFERTE !!!**

# PADOVA Computer Time PADOVA

**Prezzi Iva inclusa**

**NUOVI PREZZI!!**

## Computer Amiga

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK | New price | 650.000 |
| AMIGA 500+ESPANSIONE 512K | New price | 699.000 |
| AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA | New price | 900.000 |
| AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA | New price | 1.030.000 |
| AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION | New price | 1.340.000 |
| AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB | New price | 1.680.000 |
| AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB | New price | 1.990.000 |
| AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB | | 2.200.000 |
| AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE | | CHIEDERE |

## Monitor

| | | |
|---|---|---|
| PHILIPS 8833 SERIE II | | 430.000 |
| COMMODORE 1084S-NEW | | 450.000 |
| COMMODORE 1950 MULTISYNC | | 780.000 |
| SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON | | 600.000 |
| INTRA VGA 640X480 COLORE | New!!! | 550.000 |
| INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE | New!!! | 635.000 |
| INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE | New!!! | 790.000 |
| NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE | | 990.000 |
| NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " " | | 1.990.000 |
| NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " " | | 3.400.000 |

## Espansioni amiga

| | | |
|---|---|---|
| ESPANSIONE AMIGA 500 512KB | New price | 68.000 |
| ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK | New price | 80.000 |
| ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA | New price | 260.000 |
| ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA | | 400.000 |
| ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB | | 360.000 |
| ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP | | 380.000 |
| MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS | New!!! | 460.000 |
| MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP | New!!! | 110.000 |
| CHIP MEMORY 44256 1MB( 8 CHIP) PER CONTROLLER A2091 | New!!! | 85.000 |

## Hard Disk e Controller

| | | |
|---|---|---|
| HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU | | 250.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS | New price | 470.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM | New price | 530.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS | New price | 765.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM | New price | 940.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS | New price | 1.090.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS | | 1.350.000 |
| HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS | | 1.500.000 |
| HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB | | 1.520.000 |
| CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256 | | 280.000 |
| CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM | New price | 399.000 |
| CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!! | New!!! | 460.000 |
| CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2 | New!!!! | CHIEDERE |
| CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB | | |
| CON 20MB FUJITSU | New!!! | 900.000 |
| CON 40MB FUJITSU | New!!! | 1.100.000 |
| CON 52MB QUANTUM 11MS | | 1.200.000 |
| CON 105MB QUANTUM 11MS | New price | 1.500.000 |

## Periferiche Amiga

| | | |
|---|---|---|
| DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO | | 230.000 |
| DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI | | 370.000 |
| DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD | New price | 259.000 |
| DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint | | 535.000 |
| GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO | | 369.000 |
| GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA | | 860.000 |
| GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN | | 1.190.000 |
| GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST | | 1.670.000 |
| HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO | | 399.000 |
| SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI | New price | 1.460.000 |
| TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8 | | 640.000 |
| TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8 | | 710.000 |
| DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1 | New price | 149.000 |
| DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER | New!!! | 249.000 |
| INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA | | 50.000 |
| SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882 | New!!! | 2.990.000 |
| SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ | | 4.200.000 |
| ACTION REPLAY II AMIGA 500 | | 160.000 |
| EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA | | 389.000 |
| ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000 | | 130.000 |
| CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500 | | 110.000 |
| DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE | | 135.000 |
| DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE | New price | 135.000 |
| DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE | | 249.000 |
| SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO | New!!! | 89.000 |
| KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2 | New!!! | 86.000 |
| DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK | New!!! | 29.000 |
| BOOT DF1( PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA) | New!!! | 19.000 |
| INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..) | New!!! | 29.000 |

| | |
|---|---|
| **CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA** | 1.150.000 |

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**COMPUTER TIME**
**VIA LIGURIA 34**
**35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)**
**TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**

## Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

| | | |
|---|---|---|
| MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE | | 285.000 |
| MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE | | 600.000 |
| NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE | | 625.000 |
| NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE | | 850.000 |
| NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360 | | 990.000 |
| NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360 | | 1.280.000 |
| NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE | New!!! | 2.800.000 |
| NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM | New!!! | 2.880.000 |
| NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM | New!!! | 4.490.000 |
| KIT COLORE PER NEC P60/70 | New!!! | 261.800 |
| COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE | | 320.000 |
| STAR LC 20 80COLONNE 185CPS | | 369.000 |
| STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS | | 489.000 |
| HEWLETT PACKARD LASERJET IIP | | 2.020.000 |
| HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE | | 2.750.000 |
| HEWLETT PACKARD DESKJET | | 1.200.000 |
| CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE | | 635.000 |
| CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN | New!!! | 1.940.000 |
| CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN | New!!! | 2.600.000 |

## Console !!!!!

| | |
|---|---|
| SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE | 289.000 |
| ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK) | 90.000 |
| CONTROL PAD PER MEGADRIVE | 35.000 |
| SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE | 488.000 |
| PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE | 279.000 |
| GIOCHI DA LIRE 60.000 | |
| ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE | |

## Pc-compatibili

| | |
|---|---|
| DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256 | 1.250.000 |
| DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256 | 1.590.000 |
| DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256 | 1.990.000 |
| DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256 | 2.390.000 |
| DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256 | 2.890.000 |
| DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256 | 4.000.000 |
| DIFFERENZA MINITOWERcon led | + 50.000 |
| " TOWER con led | +130.000 |
| " 1MB AGGIUNTIVO 44256 | + 80.000 |
| " 2MB AGGIUNTIVI SIMM | +190.000 |
| " DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC | +120.000 |
| " VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI | +100.000 |
| " VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI** | +260.000 |
| " HARD DISK **52MB QUANTUM** | + 60.000 |
| " HARD DISK **80MB QUANTUM** | +260.000 |
| " HARD DISK **105MB QUANTUM** | +436.000 |
| " HARD DISK **210MB QUANTUM** | +960.000 |

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

## Periferiche Ms-Dos

| | |
|---|---|
| VIDEON III PER PC | 620.000 |
| SCANNER GENIUS GS-105 COLOR | 820.000 |
| TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01 | 500.000 |
| SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI | 350.000 |
| CD ROM HITACHI 3600 INTERNO | 1.050.000 |
| CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO | 1.380.000 |
| TELEVIDEO MS DOS | Chiedere |
| CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE) | Chiedere |

## Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
**L.3.990.000**

## Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
**L.1.300.000**

## MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
**5.790.000**

**CONDIZIONI DI VENDITA:**TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
**DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE**

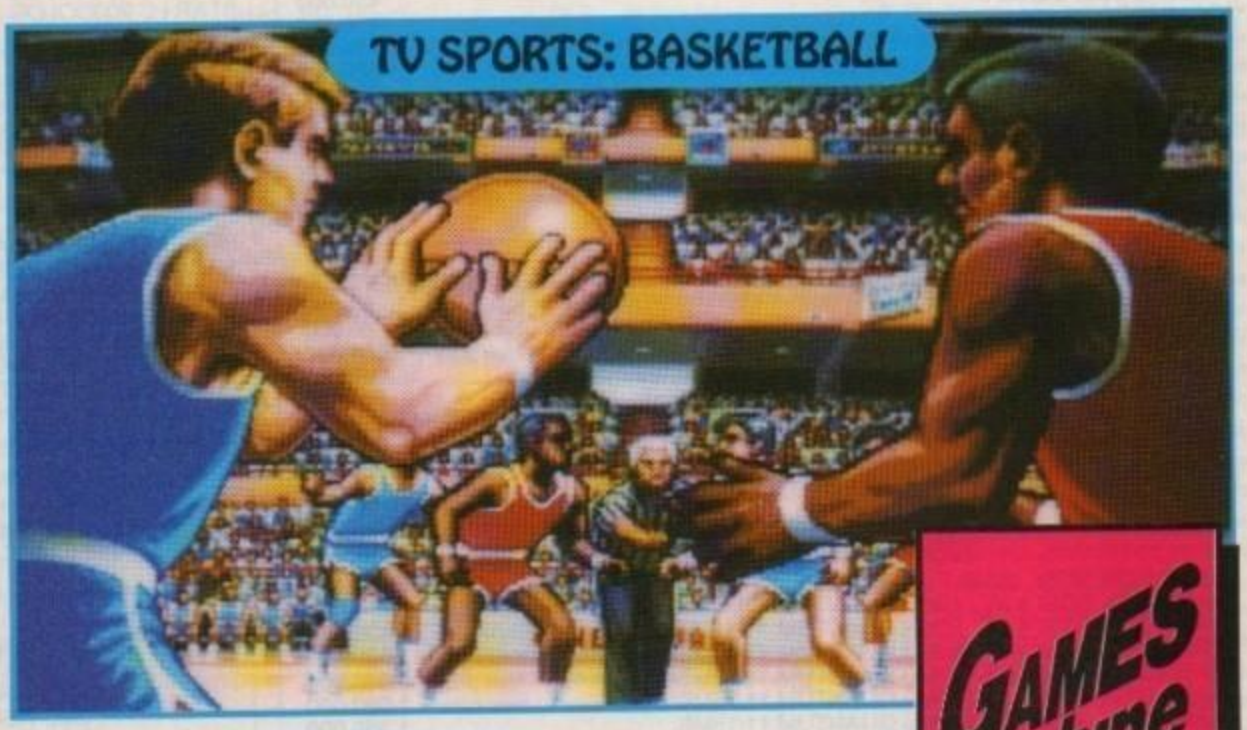
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Mirrorsoft/Cinemaware per Amiga L. 59.900**

# DOUBLE DOUBLE BILL

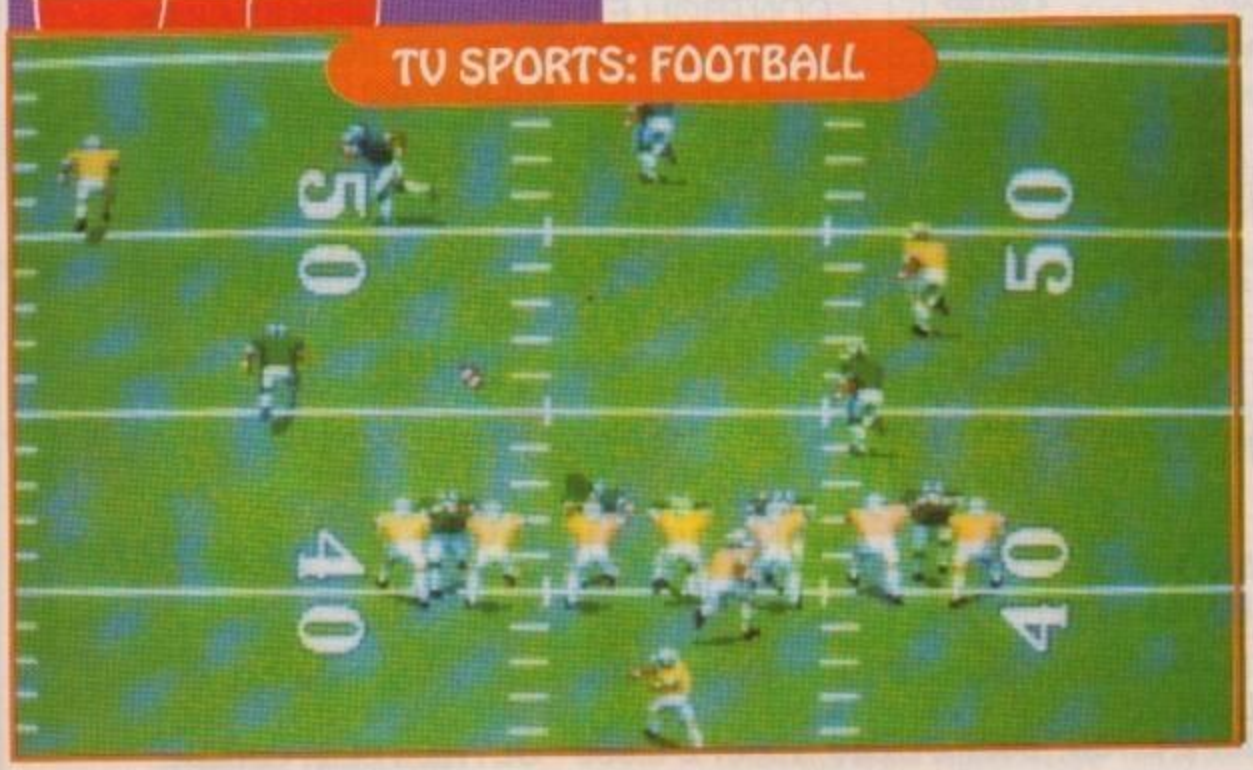
**Come iniziare questa recensione? "Alzati e cammina"?... No, troppo biblico. "Presentat-ARM!!!"?... Troppo militaresco. "Alleluja"?... Troppo spiritual. Ma allora come, COME? Come dire che dobbiamo gioire e giubilare per il ritorno di questa casa con quattro vecchie glorie a cui vanno resi tutti gli onori? Oddio, oramai l'ho detto...**




GAMES machine TOP SCORE

Ebbene sì, la Mirrorsoft ha deciso di ripubblicare in questa compilation quattro delle migliori produzioni della defunta (sicuri?) Cinemaware, per la gioia e il tripudio di tutti coloro che la rimpiangono. CHI non conosce infatti TV Sports Football, TV Sports Basketball, Lords Of The Rising Sun o Wings? Questi quattro titoli fanno ormai parte della leggenda dell'universo ludico dell'Amiga e di quella grande Software House prematuramente scomparsa per motivi a tutti noi noti. Per quei tre o quattro personaggi appena scesi dalle loro montagne (come me del resto), dove usavano l'Amiga per programmare e dirigere l'impianto di mungitura delle mucche, segue ora una descrizione dei suddetti titoli.

**TV SPORTS FOOTBALL**, come si può vagamente intuire dal nome, è una simulazione di football americano. Non si tratta di un film interattivo (per i quali era anche famosa la Cinemaware), piuttosto di un programma sportivo interattivo. No, no, scherzo. Si parte subito con un menu nel quale scegliere se giocare una singola partita, un'intera stagione oppure allenarsi. L'inizio del gioco è molto divertente, perché effettivamente viene usato un approccio televisivo dell'argomento, con lo speaker tipico di una televisione americana (compostino e con un gran sorriso falso stereotipato stampato sul faccione) che vi annuncia l'imminente partita, intervallata da un collegamento con l'inviato fuori di testa della TV che vi snocciola tutte le statistiche. Ma tutto si ferma qui. Il gioco è infatti una simulazione sportiva giocabilissima e molto avvincente, specialmente (e sottolineo specialmente) se vi affascina il football e se ci capite qualcosa. Il campo si vede dall'alto e l'azione si svolge con uno scroll verticale dello schermo. Ora non sto a spiegarvi come si gioca (non ne ho né tempo, né spazio, né voglia e peraltro lo fa il manuale, almeno per quanto riguarda le regole basilari, in inglese, però), ma vi assicuro che è molto realistico. Esiste la possibilità di scegliere formazione (shot gun, I formation, pro-set, 4-3, 3-4, 6-1, lascia o raddoppia, ecc.), schema (d'attacco o di difesa), lato su cui svolgere l'azione (strong o weak side), uomo a cui dare la palla... E' un gioco appassionante, divertente e fatto bene (fidatevi, io ho giocato a football come tail back in attacco e corner back in

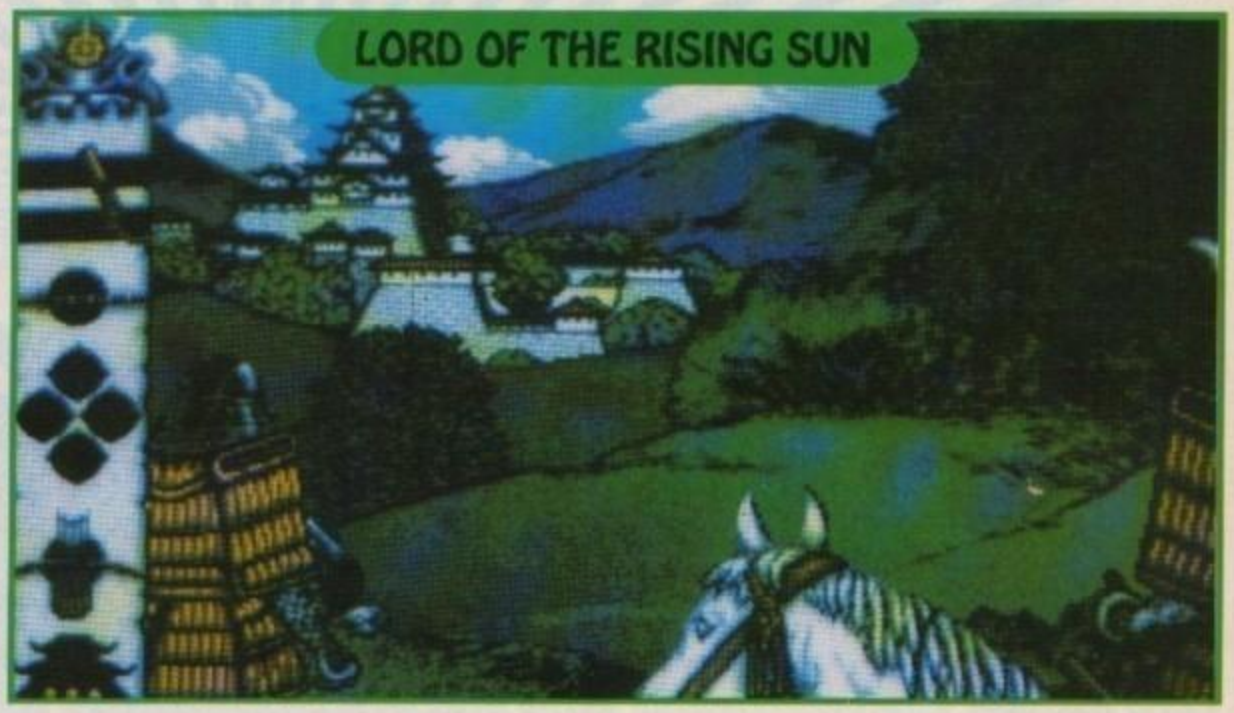



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

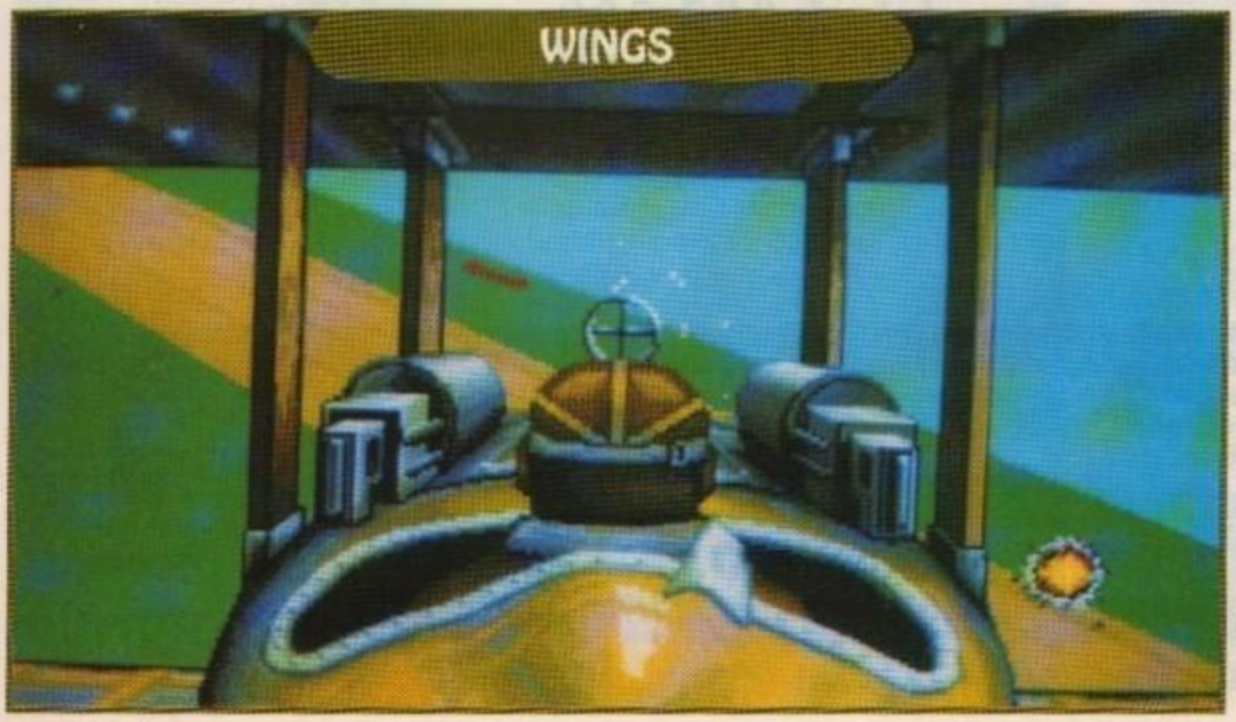


difesa e nonostante le botte mi divertivo un mondo).
Passiamo ora allo sport successivo, ossia la pallacanestro o BASKETBALL che dir si voglia. Anche qui ci si avvicina alla cosa in modo televisivo, sempre poi conservando quello puro stile arcade della simulazione precedente. Anche per questo sport le opzioni sono tantissime, andando dalle statistiche al replay, dal modo di giocare (con passaggi aiutati o meno dal computer, affaticamento dei giocatori, ecc.) al minutaggio, dal numero dei giocatori in campo per squadra (da cinque a due) al numero dei giocatori a casa seduti col joystick (fino a quattro per chi ha l'hardware necessario, ovvero un adattatore per la porta parallela). C'è persino la possibilità di editare una squadra! La sezione arcade ha principalmente due schermi: la metà campo in cui si svolge l'azione (avete presente il vecchio Larry Bird & Doctor J Go One On One?) e la sezione di centro campo, che viene vista lateralmente e nella quale con il joystick non controllerete i giocatori bensì sceglierete il tipo di gioco da attuare nella fase di gioco successiva (in difesa o attacco). Inutile sprecarsi in lodi che anche per questo gioco potrebbero essere innumerevoli (fidatevi di nuovo, perché, che ci crediate o meno, ho giocato anche a pallacanestro e per molto più tempo), tipo: "La migliore simulazione di basket in circolazione" (strausata quando uscì la prima volta e non ne sono arrivate altre). E ora, siore e siori, dopo essere passato indenne tra le maglie stritolanti di una partita di football e dopo aver saltato un'oretta per mandare una palla in un cesto (bucato sotto, poi) mi riposo (le membra, non la mente) mettendomi un kimono e, impersonando un antenato del nostro Shintaro, tento di conquistare (un'antenata di Suzi Uki! Nooo...), o meglio unificare, il Giappone feudale sotto la mia guida. La storia si svolge nel Giappone del tardo dodicesimo secolo, durante la guerra Gempei tra il clan dei Taira e quello dei Minamoto (attorno alla quale sono fiorite molte storie e leggende, che nell'ambito letteratura giapponese possono essere messe allo stesso livello, per quanto riguarda invece la letteratura europea, dell'epopea di Re Artù e dei suoi cavalieri). Potete scegliere di impersonare uno dei due fratelli Minamoto e il vostro




scopo è di spodestare il clan Taira usando convenientemente le vostre capacità e stando sempre attenti all'altro rappresentante della vostra casa, nel quale i vostri successi risveglieranno sentimenti decisamente poco nobili. Finalmente anche un film interattivo in questa compilation, in fondo questo classico della Cinemaware non poteva di certo mancare in questa collezione di capolavori. Avrete così il vostro bel da fare fra alleanze, scontri, assedi posti e subiti, ninja prezzolati e chi più ne ha più ne metta. Il tutto condito con diverse sequenze arcade non troppo difficili, ma che servono comunque a ravvivare il tutto, nel più puro stile alla Defender Of The Crown o It Came From The Desert. Infine abbiamo quello che è il più arcade dei simulatori di volo (infatti di simulatore non ha assolutamente niente): WINGS. La storia vi vede interpretare la parte di un pilota durante la Prima Guerra Mondiale, uno di quei gentiluomini dell'aria senza macchia e senza paura che svolazzavano nelle macchine volanti di allora (probabilmente sarebbe stato più sicuro un aeroplanino di carta) e vi ingaggiavano veri duelli cavallereschi (pure!). Comunque voi impersonate questo tenentino che si è appena "guadagnato le ali" (l'abilitazione al volo data dall'aeronautica militare) e che viene assegnato al 56esimo (cavalleggeri dell'aria... no, quello è Apocalypse Now, il film che ho visto l'altra sera...) Squadrone, una compagnia in prima fila nella guerra aerea contro i tedeschi e che si è distinta per la nobiltà e la capacità dei propri piloti. Una bella gatta da pelare, allora, perché non basta più salvare solo la pelle, bisogna anche cercare di avere un po' di successo nelle missioni, altrimenti che figura ci fate? E le promozioni quando arrivano, poi? La vicenda continua durante tutta la Guerra, e se vi muore il pilota (e tutti i piloti tra voi si staranno toccando gli aerostatici) potete comunque terminare il conflitto con un altro personaggio. Cosa dire ancora? Sinceramente mi ha entusiasmato rivedere questi titoli, riprendere in mano (metaforicamente, s'intende) un pallone da basket o da football, o una cloche di biplano, o un ventaglio da guerra (no, non sono molti i generali che ne hanno uno, adesso) e dimostrare le mie capacità sul campo di gioco, o di battaglia. Poi anche per tutto ciò di cui Cinemaware era sinonimo, come giochi divertenti e appasionanti, e poi in fondo questi giochi sono dei classici e rappresentano un "must" per qualsiasi videogame-teca che si rispetti. Se non ce li avete correte a comperarli, perché questo giro siore e siori il gioco vale veramente la moneta così faticosamente messa da parte.

Alex.




**Amiga**

**Il commento di questa compilation lo lascio a voi, perché tanto conoscete alla perfezione questi giochi, quello che posso dirvi è che la grafica è straordinaria, il sonoro pure e la giocabilità ottima, soprattutto in WINGS. Io credo che questa compilation sia davvero un ottimo acquisto, e quindi ecco il giudizio che vale anche se avete già due giochi compresi nella confezione. Buona visione.**

GLOBALE
**95%**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

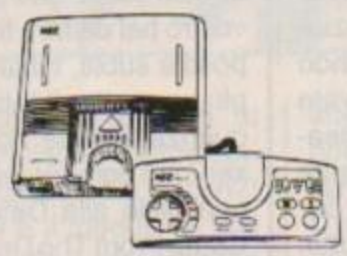
http://www.oldgamesitalia.net/

# Grandi Giochi
## a piccoli prezzi

**GAME BOY**
L. 155.000

**GAME GEAR**
L. 295.000

**PC ENGINE CORE GRAPHIX**
L. 285.000



**NINTENDO SUPER FAMICON**
L. 510.000

**SEGA MEGA DRIVE**
L. 295.000

**PC ENGINE GT**
L. 645.000

**PC ENGINE SUPER GRAPHIX**
L. 310.000

**COMPACT DISK PER PC ENGINE**
L. 750.000

**NEO GEO**
L. 750.000

**WORKER 286/12**
L. 1.355.000

Case Desk Top - 1 Mb RAM - HDD 40 Mb - 1 Drive HD - Scheda Video VGA 256 Kb - 2 seriali - 1 parallela - 1 game - Tastiera - Monitor

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

Money back entro 8 giorni

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

**Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:**

**GI.BIT. Computer**
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

**031 Computer**
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Prossime aperture
ad Alessandria e Legnano

Cercasi Rivenditori
per zone libere

**Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT.** **Banca Dati tel.031/421391**

GI.BIT Computer

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

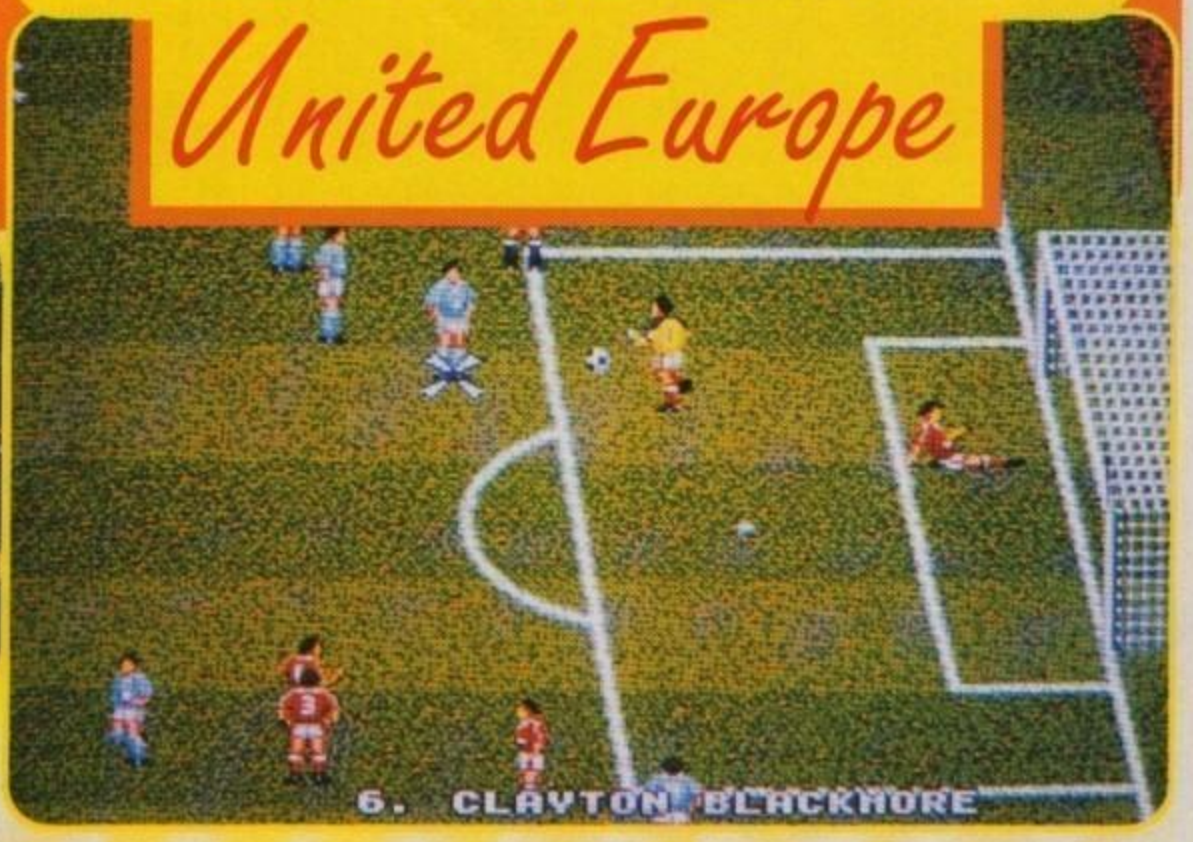
http://www.oldgamesitalia.net/



**KRISALIS Per AMIGA e ATARI ST L. 49.900**

# MANCHESTER United Europe

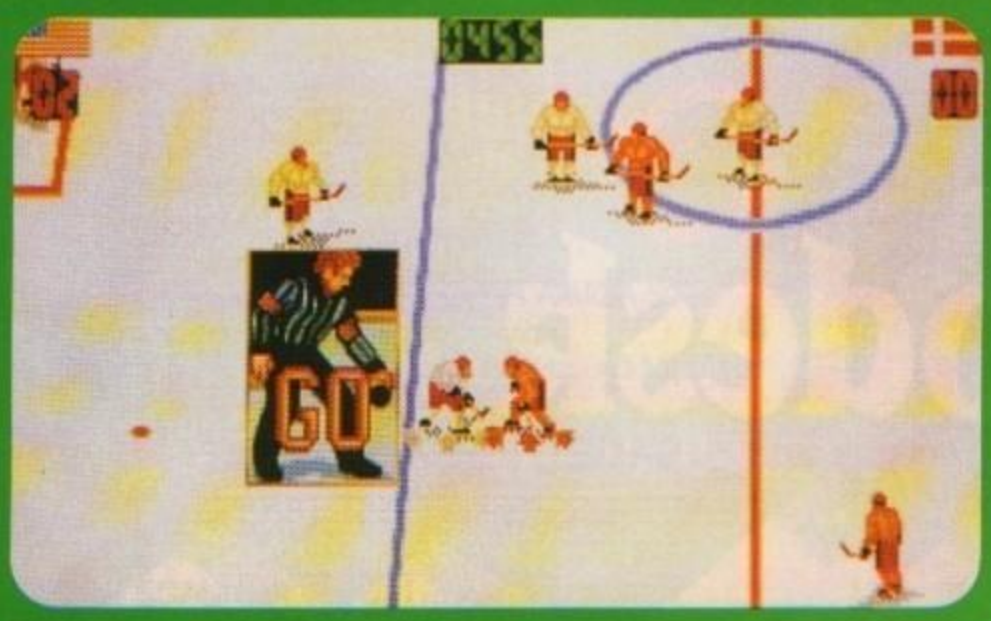
**Come tutti sanno gli inglesi sono rinomati per la loro modestia... E' bastata la vittoria in Coppa delle Coppe dell'anno scorso per vedere subito pubblicata le versione europea del gioco, e se il Manchester dovesse vincere la Coppa dei Campioni (spero proprio di no) e, magari, quella Intercontinentale? Manchester United World? E poi... Manchester United Space? Bah...**




Non cercate di scegliere la vostra squadra del cuore; il gioco si chiama Manchester United e questa è per l'appunto l'unica squadra che potrete controllare, la cosa può dare fastidio, ma così vanno le cose. Prima di tutto dovrete comunque scegliere a quale delle tre Coppe Europee partecipare (Campioni, Coppe e Uefa), a questo punto fra le varie opzioni previste c'è quella di affrontare un squadra amichevole, modificare alcuni parametri, visionare le statistiche dei giocatori oppure cominciare a fare sul serio con le partite vere e proprie (andata e ritorno, i gol in trasferta valgono come sempre doppio in caso di pareggio... Se un lampione si dovesse spegnere siete pregati di non abbandonare proditoriamente il campo, non ne vale la pena... Chi ha orecchie per intendere...). Se preferite è anche possibile escludere del tutto la sequenza arcade riducendo il tutto ad un semplice gioco manageriale, vi dico però che, così facendo, sono arrivato direttamente alla finale della Coppa Intercontinentale senza alcun accorgimento particolare, ma poi ho capito anche il perché, potrebbe mai essere il Manchester sconfitto? Per quanto mi riguarda che facciano pure, fino a quando si tratta di videogiochi...

MAX

## LA KRISALIS CI RIPROVA...



**Dopo il calcio e l'ottimo Squash ecco una nuova e interessante simulazione sportiva che dovrebbe essere disponibile molto presto, forse prestissimo. Questa volta si tratta di Hockey su ghiaccio, utilizzerà la medesima impostazione (per quanto riguarda il sistema ad icone) dei precedenti prodotti e si chiama FACE OFF, la recensione al prossimo numero, nel frattempo iniziamo da una prima foto...**

Amiga

**Personalmente non ho mai creduto che il primo Manchester United fosse degno dell'accoglienza ricevuta su alcune riviste straniere e tantomeno meritasse le (presunte) centomila e passa copie che la Krisalis afferma di aver venduto del gioco... Ad ogni modo devo ammettere che questa nuova versione rappresenta indubbiamente un notevole passo in avanti; per quanto riguarda l'impostazione il gioco è molto ben presentato e strutturato con una notevole gamma di opzioni che ho trovato particolarmente interessanti (bella la possibilità di controllare separatamente il portiere, anche se la cosa non risulta poi troppo agevole). Passando invece alla fase di gioco vera e propria devo ammettere d'esserne rimasto un attimino deluso, ma non perché questa fosse negativa, quanto invece perché sono mancati veramente pochi accorgimenti per avere un gioco di notevolissimo spessore. La grafica ad esempio è notevole, le animazioni dei giocatori dignitose, il sistema di controllo molto funzionale, per contro però lo scrolling è scattoso (a volte proprio sballato) e la giocabilità poteva essere maggiormente curata (come ad esempio non fare in modo di poter segnare quasi esclusivamente da certe posizioni...). Peccato.**

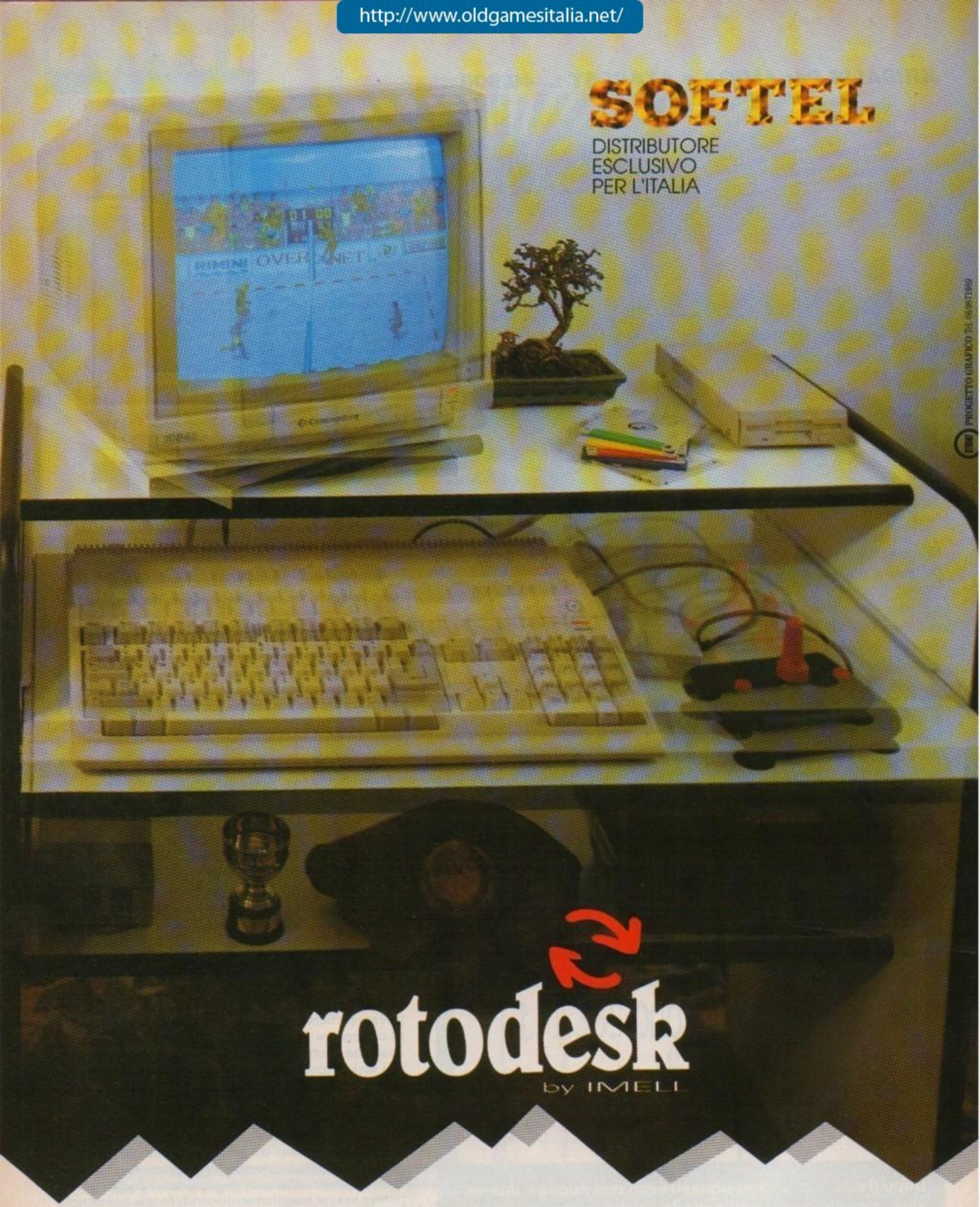
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 75%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) - Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

**VIA G. MANARA 7**
**15033 CASALE MONF. (AL)**
**TEL. 0142.451594**
**FAX 0142.782112**

## ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

| Quantità | da 50 a 100 | da 210 a 300 | da 610 a 750 |
|---|---|---|---|
| | Prezzo unitario | | |
| MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA | 650 | 620 | 570 |
| MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA | 550 | 520 | 480 |
| MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA | 1000 | 900 | 750 |
| MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA | 1200 | 1100 | 1000 |

| | | |
|---|---|---|
| BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI | | L. 15.000 |
| MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA | | L. 1.800 |
| MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA | | L. 700 |
| CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE | | L. 400 |
| BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2 | | L. 36.000 |
| KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4 | | L. 8.000 |
| VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE | 120'' L. 4.000 | 180'' L. 4.500 |
| MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA | | L. 1.000 |

**MAXI DISK CONVERTER** UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

# SUPERGAMES - COMPUTER SHOP

## Via Vitruvio 37 - 20124 Milano - Tel. 29520184 - 29520180

| | |
|---|---|
| COMMODORE AMIGA 500 | £. 670.000 |
| COMMODORE AMIGA 500 + ESPANSIONE 512K | £. 750.000 |
| ESPANSIONE 1.5 MB INTERNA PER AMIGA 500 | £. 250.000 |
| ESPANSIONE 2 MB ESTERNA PER AMIGA 500/1000 | £. 390.000 |
| ESPANSIONE 4 MB INTERNA PER AMIGA 500 | £. 550.000 |
| HARD DISK 20 MB COMMODORE A590 PER AMIGA 500 | £. 690.000 |
| HARD DISK GVP SERIE II 40 MB PER AMIGA 500 | £.1.190.000 |
| KCS PC BOARD (TRASFORMA L'AMIGA 500 IN XT) | £. 550.000 |
| ACTION REPLAY V. 2.0 ORIGINALE | £. 179.000 |
| CABINET PROFESSIONALE PER AMIGA 500 | £. 130.000 |
| COMMODORE AMIGA 2000 V. 6.25 | £.1.390.000 |
| COMMODORE AMIGA 3000 16 MHz. 40 MB | £.4.400.000 |
| DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 | £. 150.000 |
| HARD CARD 42 MB SCSI QUANTUM 11ms | £.1.450.000 |
| SCHEDA ESPANSIONE 2 MB ESP. 8 MB PER AMIGA 2000 | £. 390.000 |
| SCHEDA JANUS AT | £. 890.000 |
| MONITOR COMMODORE 1084S | £. 450.000 |
| HAND SCANNER 400 DPI - GOLDEN IMAGE | £. 490.000 |
| SYNCRO EXPERT III (COPIATORE HARDWARE) | £. 59.000 |

Disponibilità giochi ed accessori per: Nintendo NES+ Gameboy - Super Famicom - Sega Master System - Sega Megadrive - Atari Lynx - Game Gear

PREZZI IVA COMPRESA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Ocean per Amiga L. 29.900**

# Elf

## Elf? Non l'ho mai sentito... Un film? O un coin-op? O forse tutti e due?

No, no, niente di tutto questo, perché finalmente la Ocean ha deciso di lasciare un attimo la lunga sfilza di conversioni varie (e non ditemi che non ne conoscete nemmeno una) per pubblicare questo tie-in del neo formato gruppo dei Nirvana System. La storia racconta che la bella elfa Elisa (tipico nome elfo) è stata rapita da Necrilous Il Non Molto Gentile e portata nel castello di quest'ultimo, dove un meccanismo a tempo l'avvia molto lentamente verso un'orribile fine in un ribollente liquido. Voi direte: "Perché?", oppure: "Mi dispiace molto, ma meglio lei che me!". Invece, cari lettori, voi siete il prode e valoroso Cornelius (altro tipico nome elfo, e chi legge racconti fantasy mi darà sicuramente ragione), ossia il fidanzato della suddetta sequestrata. Il vostro compito sarà quindi quello di oltrepassare tutti i perigli che vi separano dalla vostra amata, liberarla prima che venga bollita e quindi far vedere a Necrilous Il Non Molto Gentile che voi siete Cornelius Il Decisamente Molto Inc...avolato! (Scusate l'esitazione). Ma passiamo al dettaglio: vi dirò che dovrete farvi strada attraverso otto livelli (foresta, rovine, lago, palude, caverne, montagne, prima e seconda metà del castello) suddivisi in sezioni e farciti di nemici vari come goblin, streghe, draghi, scarafaggi et similia (più un imprecisato numero di mostri per cui non sono riuscito a trovare una definizione), raccogliendo nel frattempo erbe, animaletti e diversi oggetti disseminati sul percorso. I primi due (erbe e animali) vi serviranno come moneta per comperare power-up, energia, ali (che altro non sono che dei calzoncini montati su una macchina-zaino che li fa girare modello elicottero), capacità di trasformarsi (in lupo o eroe), ecc. nei vari negozi che troverete lungo la via, mentre gli oggetti raccolti li potrete scambiare coi personaggi incontrati sul vostro cammino. Se i vostri baratti vanno a buon fine riuscirete a entrare in possesso di ciò che vi servirà per convincere uno dei caratteri (tipo uno strano vecchio, una guardia, uno stregone) a darvi la chiave dell'uscita o comunque a farvi accedere alla sezione successiva e, oltrepassata l'ultima, dovrete quindi sconfiggere l'immancabile guardiano di fine livello. La parola chiave in Elf è esplorare: i livelli scorrono in tutte le direzioni e in ogni schermo troverete qualcosa da fare. Infatti si può avere l'impressione, specialmente all'inizio, che ci sia troppa roba da fare, ma non disperate, perché non è affatto così. Non c'è nemmeno un ordine esatto in cui fare le cose (a parte quando bisogna risolvere un enigma), quindi potete sbizzarrirvi a esplorare a fondo ogni livello, prendendo oggetti e risolvendo gli enigmi a mano a mano che vi si presentano. Questi



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ultimi sono anche nella media: vanno dagli spaventosamente facili (anche per persone con un quoziente intellettivo di un punto superiore a quello delle piante) ai decisamente oscuri (anche per gente che capisce e riesce pure a spiegare la relatività). La grafica è molto carina, con un look molto da favola, una grande varietà di sprite e tantissimi colori. E' facile distinguere tra i buoni e i cattivi, anche se talvolta risulta molto difficile non sparare a un "amico" (tipo coniglietti o farfalle) durante l'azione. L'animazione è buona, con uno scroll parallattico all'interno di uno schermo e mooolto veloce tra uno schermo e l'altro; arrivati al limite della schermata il tutto si sposta con rapidità e vi trovate all'inizio di quella successiva come per magia. Inizialmente questo tipo di scroll istantaneo è un po' fastidioso, anche perché i nemici che stanno dall'altra parte di certo non aspettano che voi vi riprendiate dallo shock. Comunque ci si abitua e dopo una decina di minuti vi

Amiga

**Una boccata di novità in mezzo alla miriade di conversioni della Ocean ci voleva. Elf è originale e divertente ed è una sfida ragionevole per chiunque, con quel qualcosa in più che lo distanzia da "solo un altro arcade-adventure". Molto colorata e "caruccia" (non fraintendetemi) la grafica e valido il suono, che non diviene mai fastidioso. L'opzione di salvataggio delle partite alla fine di ogni livello vi evita lo stress di passare un sacco di volte per i primi livelli e quindi di perdere l'interesse per il gioco. Ogni schermo troverete qualcosa di nuovo da scoprire e gli enigmi non sono mai troppo difficili, quindi il tutto risulta molto distensivo. Per alcuni dei videogiocatori più accaniti risulterà forse troppo facile, ma lo consiglio a chiunque.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
**78%**

sembrerà normale. Per quanto riguarda il suono si può scegliere tra musica ed effetti sonori, entrambi decisamente buoni. La musichetta è accattivante e gli effetti sonori realistici (tipo l'urlo di morte dei goblin o delle guardie, o il vostro). Una menzione particolare la merita la macabra sequenza finale, in cui il nostro eroe viene ghigliottinato (fortunatamente è escludibile; non immaginate nemmeno cosa si provi a venire decapitati così spesso). Incredibilmente ben riuscita (nel senso buono, maligni) questa prima fatica dei Nirvana Systems, un gruppo di ragazzi appena sfornati dall'università e da cui di certo non ci aspettavamo un simile prodotto. Speriamo continuino su questa strada.

Alex



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

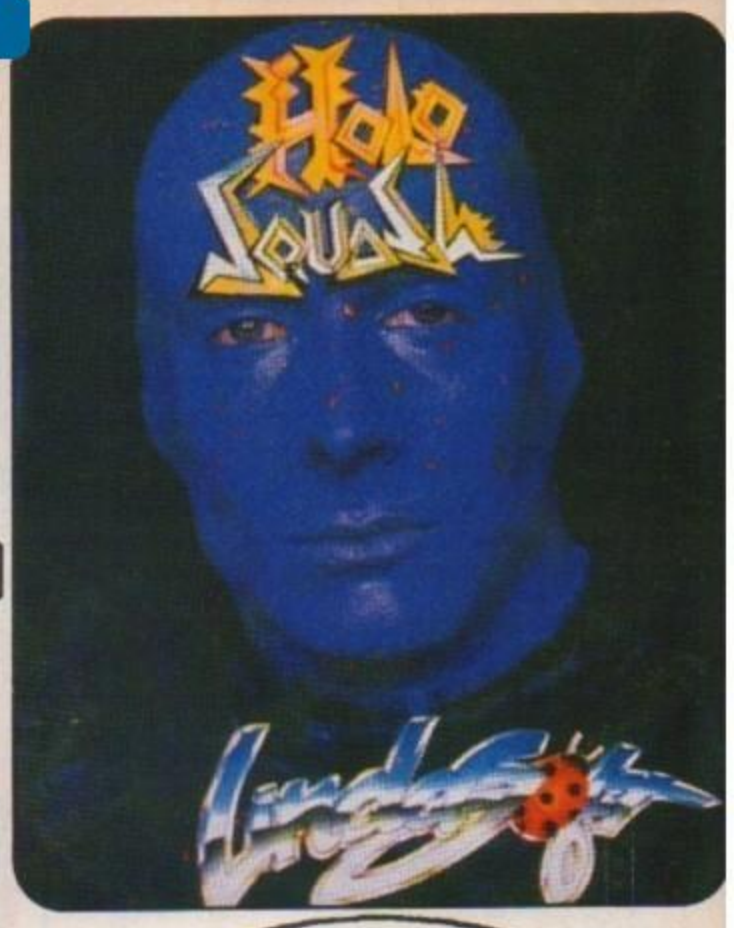
TIME HORN... Un nuovo gigantesco fantagrafico RPG! L.39.000

HYPNOTIC LAND
Super Arcade!
L. 29.000

SHUTTLE
Per aspiranti cosmonauti!
L. 39.000

TOTOMAGO
Per fare 13 con la magia!
L. 39.000

THE SHINING
WAY OF KUNG FU
L. 29.000




Amos Compiler 80.000
Amos 3D 120.000

**Telefonate alla LINDASOFT 039-381328 per i vostri ordini, oppure nelle ore serali allo 039-835052 per informazioni.**

**Dalla collaborazione ARCOFALC-LINDASOFT presto in arrivo la novita' dell'anno:**

**HOLO-SQUASH**

**uno sport entusiasmante da giocare nella realta' + il videogioco!**

# SOFT MAIL

**Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174**

**Offerta del mese:**
**AMIGA & IBM**
**Per ogni acquisto superiore a Lit.100.000 riceverai GRATIS un programma originale per il tuo computer!!!**
(solo per gli ordini ricevuti

## GAMEBOY

| | |
|---|---|
| BILL & TED ADVENTURE | 59.000 |
| BUGS BUNNY | 54.000 |
| CHASE HQ | 59.000 |
| DUCK TALES | 59.000 |
| FINAL FANTASY LEGEND | 69.000 |
| F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4) | 64.000 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | 69.000 |
| ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!) | 35.000 |
| **PER GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA** | |
| MYSTERIUM | 59.000 |
| NOBUNAGA'S AMBITION | 69.000 |
| R-TYPE | 59.000 |
| RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE | 59.000 |
| ROBOCOP | 59.000 |
| SNOOPY | 54.000 |
| TEENAGE MUTANT HERO TURTLES | 59.000 |
| WORLD CUP SOCCER | 59.000 |
| WWF SUPERSTARS | 59.000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| BATTLE SQUADRON | 99.000 |
| FORGOTTEN WOLRDS | 115.000 |
| RASTAN SAGA II | 99.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | 115.000 |
| SWORD OF SODAN | 99.000 |

## AMIGA

| | |
|---|---|
| AMOS COMPILER+UPDATER 1.3 | 69.000 |
| AMOS 3D | TEL. |
| ARNHEM | 39.000 |
| ATOMINO | 49.900 |
| CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO) | 49.000 |
| CONFLICT IN MIDDLE EAST | 69.900 |
| DEATH KNIGHTS OF KRINN | 69.900 |
| EYE OF BEHOLDER | 69.900 |
| FEMME FATALE (NEW VERSION) | 69.000 |
| F1 GP CIRCUIT | 29.900 |
| F15 STRIKE EAGLE II | 79.900 |
| GEM'X | 39.000 |
| KICK OFF II DATA DISKS | TEL. |
| MIDWINTER II | 69.900 |
| NAVY SEALS | 29.900 |
| RAILROAD TYCOON | 69.900 |
| SECRET OF MONKEY ISLAND | 69.000 |
| SECRET OF SILVER BLADES | 69.900 |
| SEX OLYMPICS (VM18) | 65.000 |
| THE PERFECT GENERAL | 89.000 |
| TOKI | 29.900 |
| WWF WRESTLING DATA DISK 3 | 32.500 |
| 3D CONSTRUCTION KIT | 99.000 |
| **HINT BOOKS & CDTV TELEFONA** | |

## IBM

| | |
|---|---|
| BAT | 59.900 |
| C.Y. AIR COMBAT | 69.000 |
| CASTLES | 59.000 |
| ELITE PLUS | 89.900 |
| EYE OF BEHOLDER | 69.900 |
| F15 II SCENERY (IRAQ, KUWAIT..) | 49.000 |
| F16 FALCON V3 | TEL. |
| FEMME FATALE VM18 (5"/1.2MB) | 69.000 |
| HARPOON SCEN.EDIT. (SOLO 5") | 79.000 |
| HEART OF CHINA (VGA 256 COL) | 89.900 |
| 18) | 69.000 |
| PRO TENNIS 2 | 49.900 |
| SECRET OF MONKEY ISL. (256 COL) | 89.000 |
| SOUND BLASTER PS/2 (MCA) | TEL. |
| SPACE QUEST IV | 79.900 |
| SPIRIT OF EXCALIBUR | 59.900 |
| THE LOST ADMIRAL | 89.000 |
| THE PERFECT GENERAL | 89.000 |
| **IBM (CONFEZIONE DOPPIA)** | |
| ARACHNOPHOBIA | TEL. |
| A10 TANK ENHANCED EGA & VGA | TEL. |
| F29 RETALIATOR | 59.900 |
| LEMMINGS | 69.900 |
| NAM | 59.900 |

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

| TITOLO DEL PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Spese di spedizione Lit. 6.000

M

INE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

Pagherò al postino in contrassegno

Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

DEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# FLOPPERIA®

**Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)**

*Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.*

## MegaDrive
**L. 299.000**

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

**SUPEROFFERTA!**
Console + 2 giochi a sole
**L. 429.000**

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
**L. 29.000**

### SOFTWARE MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| Afterburner II | 89.000 |
| Air Driver | 99.000 |
| Air Wolf | 89.000 |
| Alien Storm | 99.000 |
| Arrow Flash | 59.000 |
| Atomic Robokid | 85.000 |
| Batman | 99.000 |
| Battle Golfer | 59.000 |
| Battle Of Bahama | 99.000 |
| Burning Force | 58.000 |
| Crack Down | 78.000 |
| Curse | 55.000 |
| Cyberball | 79.000 |
| Dangerous Seed | 79.000 |
| Darius II' | 70.000 |
| Dick Tracy | 89.000 |
| DinoLand | 99.000 |
| DJ Boy | 55.000 |
| Dynamite Duke | 70.000 |
| Dynamite Duke | 95.000 |
| E-Swat | 61.000 |
| Elemental Master | 77.000 |
| Fastest 1 | 116.000 |
| Final Blow | 107.000 |
| Fire Mustang | 116.000 |
| Fire Shark | 95.000 |
| Flicky | 59.000 |
| Forgotten World | 75.000 |
| Gaiares | 74.000 |
| Gain Ground | 65.000 |
| GhostBusters | 79.000 |
| Ghouls'n'Ghost | 99.000 |
| Golden Axe | 79.000 |
| Granada | 72.000 |
| Gynous | 100.000 |
| Heavy Unit | 81.000 |
| Hunter Yoko | 81.000 |
| Ishido | 59.000 |
| James Pond | 79.000 |
| Joe Montana Football | 74.000 |
| John Madden Football | 95.000 |
| Junction | 81.000 |
| Kageki | 95.000 |
| Klax | 79.000 |
| Kugga | 129.000 |
| Lakers Vs. Celtics | 95.000 |
| Leynos | 69.000 |
| Magical Hat | 69.000 |
| Marble Land | 116.000 |
| Mega Trax | 98.000 |
| Mickey Mouse | 99.000 |
| Mindight Resistance | 94.000 |
| Monsters Lare | 63.000 |
| MoonWalker | 61.000 |
| Moonwalker | 79.000 |
| North Star Ken II | 99.000 |
| Out Run | 109.000 |
| Pat Riley Basketball | 95.000 |
| PGA Tour Golf | 79.000 |
| Phelios | 61.000 |
| Populous | 95.000 |
| Rambo III' | 79.000 |
| Rastan Saga II | 99.000 |
| Ringside Angel | 103.000 |
| Saint Sword | 112.000 |
| Shadow Dancer | 66.000 |
| Sonic The HedgeHog | 89.000 |
| Space Harrier II | 79.000 |
| Space Invaders 91 | 89.000 |
| SpiderMan | 99.000 |
| Strider | 79.000 |
| Super Air Wolf | 77.000 |
| Super Hang On | 79.000 |
| Super Monaco GP | 99.000 |
| Super Real Basketball | 79.000 |
| Super Shinobi | 85.000 |
| Sword Of Sodan | 99.000 |
| Sword Of Vermillion | 149.000 |
| Tatsujin | 72.000 |
| Thunder Force II | 79.000 |
| Thunder Force III | 99.000 |
| Tommy Lasorda Baseball | 115.000 |
| Turrican | 99.000 |
| Twin Cobra | 85.000 |
| Ultimate Qix | 79.000 |
| Verytex | 70.000 |
| Volfild | 81.000 |
| Wardner Forest | 74.000 |
| Wonderboy | 79.000 |
| World Cup Soccer | 79.000 |
| Wrestle Wars | 98.000 |
| XDR | 69.000 |
| Zero Wings | 89.000 |
| Zoom | 79.000 |

## Super Famicom
La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.
**L. 499.000**

**SUPEROFFERTA!**
Console + 2 giochi a sole
**L. 699.000**
**Affrettatevi!**

### SOFTWARE FAMICOM

| | |
|---|---|
| Actraizer | 117.000 |
| Area 88 | 129.000 |
| Augusta Golf | 152.000 |
| Big Run | 105.000 |
| Bombuzal | 94.000 |
| Darius Twin | 133.000 |
| Final Fight | 140.000 |
| Goemon | 129.000 |
| Gundam 91 | 144.000 |
| Hole In One | 129.000 |
| Pilot Wings | 129.000 |
| Populous | 133.000 |
| SD Great Battle | 125.000 |
| Sim City | 125.000 |
| Super Mario World | 140.000 |
| Super R-Type | 129.000 |
| Super Stadium | 131.000 |
| Super Tennis | 140.000 |
| UltraMan | 118.000 |
| Hal Wrestling | 58.000 |
| Hunt For Red October | 58.000 |
| Jungle Wars | 74.000 |
| Kitchen Panic | 56.000 |
| Kung Fu Master | 56.000 |
| Lacroan Heroes | 54.000 |
| Lucky Monkey | 58.000 |
| Mickey Mouse | 61.000 |
| Motocross Maniacs | 49.000 |
| Navy Seals | 56.000 |
| Nekketsu Soccer | 51.000 |
| Nemesis | 65.000 |
| Operation Gundam | 54.000 |
| Pac Man | 55.000 |
| Parodius | 58.000 |
| Popeye | 59.000 |
| Pro Wrestling | 58.000 |
| Qix | 47.000 |
| Quarth | 54.000 |
| R-Type | 65.000 |
| Robocop | 56.000 |
| Rubber Saver | 58.000 |
| Sanrio Carnival | 58.000 |
| Soccer | 56.000 |
| Sumou Fighter | 56.000 |
| Super Mario Land | 49.000 |
| Super Robot | 58.000 |
| Teenage Ninja Turtle | 59.000 |
| The Punisher | 61.000 |
| Torpedo Range | 51.000 |
| Twin Bee | 61.000 |
| UltraMan | 51.000 |
| WWF Superstars | 61.000 |
| Ryukyu | 58.000 |
| Shinobi | 65.000 |
| SpiderMan | 69.000 |
| Super Golf | 69.000 |
| Super Monaco GP | 69.000 |
| Wagon Land | 76.000 |
| WonderBoy | 69.000 |
| Woody Pop | 56.000 |

## CDTV Commodore
**L. 1.199.000**

### SOFTWARE CDTV

| | |
|---|---|
| Advanced Military Sys. | 69.000 |
| All Dogs Go To Heaven | 81.000 |
| American Vista | 138.000 |
| Barney Bear Goes Camping | 69.000 |
| Barney Bear Goes To School | 65.000 |
| Battle Chess | 86.000 |
| BattleStorm | 77.000 |
| Benjamin Bunny | 92.000 |
| Case Of The Cautious Condor | 81.000 |
| CD Remix | 69.000 |
| Cinderella | 77.000 |
| Classic Board Games | 81.000 |
| Dinosaurs For Hire | 57.000 |
| Fred Fish Collection | 100.000 |
| Heather Hits Home Run | 77.000 |
| Hound Of The Baskervilles | 69.000 |
| Illustrated Enc. Dictionary | 116.000 |
| Illustrated Holy Bible | 69.000 |
| Illustrated Shakespeare | 69.000 |
| Illustrated Sherlock Holmes | 72.000 |
| Lemmings | 72.000 |
| Long Day Ranch | 77.000 |
| Moving Stomach Ache | 77.000 |
| Mud Puddle | 77.000 |
| Music Maker | 84.000 |
| My Paint 2 | 65.000 |
| New Basics Electric Cookbook | 92.000 |
| Ninja High School | 57.000 |
| Paper Bag Princess | 77.000 |
| Peter Rabbit | 92.000 |
| Power Pinball | 72.000 |
| Prehistoric | 86.000 |
| Psycho Killer | 69.000 |
| Raffles | 72.000 |
| Road To Final Four | 72.000 |
| Scary Poems Rotten | 92.000 |
| Sim City | 115.000 |
| Snoopy Case Missing Ball | 72.000 |
| Space Wars | 57.000 |
| Spirit Excalibur | 95.000 |
| Super Games Pack | 57.000 |
| Team Yankee | 86.000 |
| Terminator | 79.000 |
| Thomas Snow Suit | 77.000 |
| Timetable Of Business | 95.000 |
| Timetable Of Science | 92.000 |
| Wayne Gretzky Hockey | 86.000 |
| Women In Motion | 69.000 |
| World Vista Atlas | 138.000 |
| Wrath Of Demon | 72.000 |

## Game Boy
**L. 159.000**
In omaggio il gioco Tetris

### SOFTWARE GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Aero Star | 51.000 |
| Amazing Spider Man | 55.000 |
| Baseball | 49.000 |
| Batman | 61.000 |
| Battleship | 59.000 |
| Bomber Boy | 54.000 |
| Bubble Bobble | 56.000 |
| Bubble Ghost | 58.000 |
| Castlevania | 55.000 |
| Cave Noir | 51.000 |
| Chase HQ | 58.000 |
| ChopLifter | 58.000 |
| Contra | 65.000 |
| Cosmo Tank | 59.000 |
| Cycle Grand Prix | 56.000 |
| Doraemon | 56.000 |
| Double Dragon | 59.000 |
| Dr. Mario | 49.000 |
| Dragon's Lair | 58.000 |
| Duck Tales | 58.000 |
| F1 Spirit | 49.000 |
| Fastest Lap | 61.000 |
| Final Fantasy Legend | 72.000 |
| GameBoy Wars | 63.000 |
| Golf | 45.000 |
| Gremlins II' | 61.000 |

## Sega GameGear
La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole
**L. 299.000**

**OFFERTA**
Sega GameGear + 2 giochi
**L. 399.000**

### SOFTWARE GAMEGEAR

| | |
|---|---|
| Baseball | 69.000 |
| Chase HQ | 69.000 |
| Columns | 69.000 |
| Dragon Crystal | 69.000 |
| Fantasy Zone | 69.000 |
| G-Loc | 69.000 |
| Gear Stadium | 65.000 |
| Golby | 53.000 |
| Golden Axe | 79.000 |
| Griffin | 71.000 |
| Harley Wars | 68.000 |
| Hastle Golby | 53.000 |
| Head Buster | 69.000 |
| Kinetic Connection | 58.000 |
| Magical Guy | 69.000 |
| Mappy Land | 69.000 |
| Mickey Mouse | 69.000 |
| Out Run | 63.000 |
| Pengo | 69.000 |
| Pop Breaker | 69.000 |
| Psyic World | 69.000 |
| Puzzel Maze | 69.000 |

**Ulteriori offerte:**

**Neo Geo**
**L. 599.000**

**PC-Engine Supergrafx II**
**L. 350.000**

**PC-Engine GT**
**L. 550.000**

**Occasioni da non perdere!**

**Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# DA UN ALTRO PIANETA

Dutch and Dutch

Manta-ray

AUTOFUOCO

Presto disponibile

Sting-ray

STANDARD
AUTOFUOCO

- Alta qualità dei microswitch per consentire reazioni immediate.
- Design anatomico per un'impugnatura maneggevole.
- Indistruttibile leva in acciaio.
- Tre bottoni di fuoco per un'azione precisa e veloce.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Logic 3

MADE IN UK

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


# FLOPPERIA®

# IMPORTAZIONE DIRETTA DI CONSOLE E VIDEOGAMES

*Da noi troverai sempre le novità in anteprima!*

# FLOPPERIA®

**Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)**

*Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.*


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**SSI/US GOLD Per AMIGA L. 69.900**

# DEATH KNIGHTS OF KRYNN

**Recensione? Preview? Speciale sugli RPG? Orbene, quando mio fratello entrò in camera mia e mi chiese con fare innocente se Raistlin era l'autore dei LibroGame, mi sentii nell'obbligo morale di fare il punto della situazione ed aiutare quei poveri mortali che ancora si chiedono "RPG, chi è costui?"**

Recensione vera e propria...

Un'anno è ormai trascorso dagli ultimi sanguinosi conflitti nel mondo di Krynn, quanto basta perché la situazione degeneri nuovamente; questa volta agli ordini di Takisis, la perfida regina delle tenebre, si trova nientepocodimenoche il vecchio Lord Soth, il quale, aiutato dalle solite forze del male, ha arruolato una nuova quanto invincibile armata di non-morti utilizzando i corpi dei più potenti cavalieri di Solamnia, deceduti negli ultimi anni di cruente battaglie. Il vostro compito è, tanto per cambiare, quello di rompere le uova nel paniere al malefico nemico, per riportare la pace sulle terre di Krynn. Ce la farete a mantenere il titolo di Campioni?

Interludio...

Per quanto estremamente ristretta e condensata, mi sono accorto che scrivere una recensione più lunga era praticamente inutile. Con questo non voglio affatto dire che il gioco sia noioso o ripetitivo, anzi; se avete già giocato con le altre avventure della SSI, saprete anche voi che sarei necessariamente incappato in parecchie descrizioni tecniche finendo probabilmente ad annoiarvi a morte (già fra l'altro affrontate nella recensione per PC). Ho così deciso di utilizare lo spazio di queste pagine per fare il punto della situazione e chiarire così le idee a molti lettori (... E fratelli) nell'avvincente, quanto complesso, mondo dei giochi di ruolo. Definiamo RPG... Dare una rapida definizione di RPG (Role Playing Game, ovvero Gioco di Ruolo), è un'impresa alquanto ardua; in un gioco di ruolo il giocatore crea un personaggio con specifiche caratteristiche (classe e razza), abilità (forza, intelligenza, etc.) e allineamento (etica morale), fatto questo si deve cimentare nel difficile compito di farlo sopravvivere e possibilmente aumentare di livello (valore che rappresenta la sua potenza e resistenza, nonché la sua abilità nel combattere). Per poter giocare ad un RPG, oltre a quattro o cinque giocatori deve essere presente il Dungeon Master, o narratore, che avrà appunto il difficile compito di narrare la trama dell'avventura, descrivendo luoghi e incontri, controllare i nemici e, cosa più importante, analizzare ed interagire con il resto del gruppo: per esempio, sarà il Master a decidere se un personaggio riuscirà a sfondare la porta o meno, se gli avversari attaccheranno o scenderanno a patti o che cosa succede se si schiaccerà un'interruttore abilmente nascosto nel muro.

Filosofia dei Giochi di Ruolo...

Uno dei fattori più avvincenti in questo genere di giochi è che i partecipanti devono immedesimarsi nei loro personaggi; nell'affrontare le diverse situazioni, nelle quali sicuramente vi imbatterete, dovrete cercare di reagire seguendo la mentalità e le caratteristiche del vostro eroe: se interpretate un forte, ma stupido guerriero, fronteggerete tutti i pericoli utilizzando principalmente la forza bruta e i muscoli; se invece controllaste un mago, saggio e intelligente, ma alquanto debole, vi troverete necessariamente costretti ad usare più la testa che le mani. Il vero fascino degli RPG è proprio questo: non è infatti essenziale gestire un personaggio in assoluto forte, quanto invece imparare a sfruttare al meglio quelle che sono le sue caratteristiche. Elemento estremamente importante nel gioco è infatti il concetto di esperienza, che viene guadagnata sconfiggendo nemici, trovando tesori o portando a termine ardue imprese; quando il vostro personaggio ha accumulato abbasta esperienza, avrà l'occasione di salire di livello, incrementando così le sue abilità nel combattere, nel sopravvivere e, se ne è capace, nell'utilizzare la magia o eventuali abilità speciali. Se parteciperete regolarmente ad una serie di avventure, vedrete il vostro personaggio crescere e diventare sempre più potente, capace così di affrontare pericoli e nemici sempre più ostici e pericolosi. Non guardatemi male, ma spesso provo verso alcuni dei miei migliori personaggi un senso di affetto quasi materno, mentre mi compiaccio e penso: "Siete diventati davvero grandi!".

Parliamo dei Fantasy...

Un altro fattore affascinante degli RPG è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che questi possono essere ambientati in ogni contesto; esistono infatti giochi di ruolo basati su famosi film (come Star Wars), altri in cui invece di controllare singoli personaggi sarete al comando di intere schiere per battaglie di massa (Warhammer), altri ancora in cui avrete la possibilità di controllare robot in futuristici combattimenti alla Mazinga Zeta (Battletech). Per quanto il campo sia vastissimo, il maggior successo è sempre stato ottenuto dal genere Fantasy; a grandi linee, si può definire questo genere come un mondo medievale in cui la razza umana non è l'unica dotata di intelligenza, affiancata infatti da quella degli elfi, dei nani, dei gnomi e di tante altre, dove la magia e gli dei hanno effetto sulla vita quotidiana di ogni forma vivente e dove guerrieri, maghi, chierici e ladri sono diffusi come i tifosi di calcio (il che è tutto dire!!!). Dragonlance o Forgotten Realms? Tornando sui monitor, molti lettori saranno probabilmente stati disorientati dal fatto che la SSI abbia pubblicato due serie diverse di giochi fantasy, quella della Dragonlance e quella dei Forgotten Realms; come avrete sicuramente notato, lo schema di gioco è uguale per entrambi, con combattimenti in isometria visti dall'alto e prospettiva in prima persona quando si esplora una determinata area. La principale differenza tra i due sono comunque le regole di gioco: per quanto molto simili, le due serie si svolgono

infatti in mondi diversi, ognuno dei quali è caratterizzato da diverse classi, razze e nemici. Spunta così un logico dubbio: qual è il migliore? Qual è consigliato giocare per primo? Perché hanno programmato due serie diverse? Orbene, il principale motivo per cui la SSI ha creato la saga della Dragonlance è che in questi ultimi anni la TSR (creatrice dell'Advanced Dungeons and Dragons, il più famoso e diffuso RPG fantasy) ha prodotto una serie di romanzi di grande successo che parlano delle gesta di un gruppo di venturosi amici impegnati nello strenuo tentativo di riportare la pace nel mondo di Krynn. Se anche voi, come me, avete letto e apprezzato questa saga, vi troverete sicuramente a vostro agio nel giocare la Dragonlance; ma se siete completamente allo scuro di tutto ciò, vi consiglio vivamente di giocare alla serie di Pool of Radiance o, ancora meglio, di comprare e leggere i primi volumi della Dragonlance prima di cimentarvi nel difficile compito di salvare Krynn dalle grinfie di Takisis. Che Paladine sia con voi!

LUKE

**Amiga**

Come avrete sicuramente capito, sono un grande Fan della SSI; se voi non siete mai stati appassionati dai giochi di ruolo, vi consiglio vivamente di iniziare ora, magari comprando Pool of Radiance o Champions of Krynn. Personalmente sconsiglio di comprare Death Knights of Krynn se non avete già giocato e finito Champions, poiché, come le altre saghe della SSI, se non si gioca fin dal primo volume, buona parte del gioco perde il suo sapore. Se avete invece giocato e ultimato Champions, questo seguito si rivelerà una degna continuazione sotto tutti i punti di vista essendo più lungo e più arduo da completare, assicurandovi così molte ore di divertimento e, vi assicuro, parecchie soddisfazioni. (Se invece non vi piacciono questi giochi, lasciate decisamente perdere, ndMax).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

# NOVITA? SSI!!!

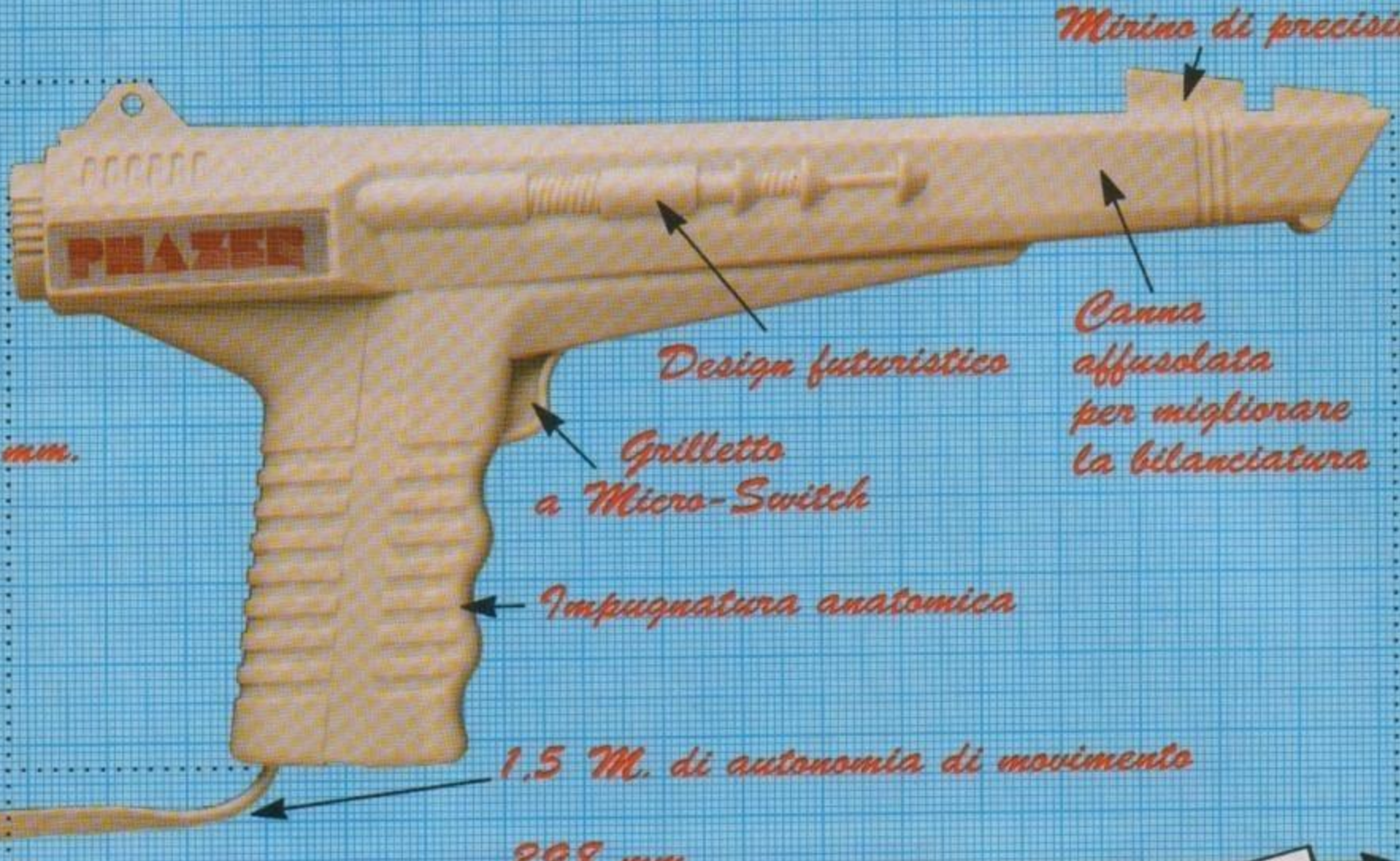
**Per tutti gli appasionati ecco un paio di titoli che dovrebbero farvi sobbalzare dalla felicità, il primo è POOLS OF DARKNESS con il quale si cocluderà il ciclo iniziato da Pool of Radiance, il gioco è ormai finito e sarà presto disponibile. Terminata comunque la trilogia non temete perché ne nascerà subito una nuova, sempre Forgotten Realms quindi, inaugurata dal già annunciato GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER. Per il resto è quasi pronto anche l'interessante SHADOW SORCERER nella sua nuova prospettiva isometrica, e il seguito dell'acclamato Eye of the Beholder... Il modo migliore per festeggiare il decimo anno dalla fondazione, tanti auguri SSI!**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# The PHAZER



SkeetShoot

Orbital Destroyer

Finalmente per AmiGA!

N.B. Disponibile anche per C 64

**Fatti strada in una nuova era di giochi computerizzati! Scegli l'arma giusta e raccogli una grande sfida di abilità e precisione.**

Screenshots versione Amiga. I giochi inclusi sono indicati

© TROJAN SOFTWARE

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



**SSI, per PC L. 49.900**

# TONY LA RUSSA'S ULTIMATE BASEBALL

**Se la SSI si metta a fare un gioco di baseball ci sono solo due possibilità: o sono impazziti, o hanno intenzione di tirarne fuori la versione più strategica mai vista finora. La risposta giusta è l'ultima, ma... (si rimanda al commento per ulteriori spiegazioni)**

Non ricominciamo! Lo so che diversa gente conosce a malapena le regole del baseball ma spiegare per la terza volta come si gioca mi sembra un tantino esagerato (la prima è stata tanto tempo fa nella recensione di Pete Rose's Pennant Fever e la seconda in quella di RBI Baseball 2 nel numero scorso).

Del resto sono sicuro che basta cercare sull'enciclopedia alla voce "baseball" per venire a capo della situazione in pochi minuti (esattamente come ho fatto io tempo fa). Ma vi voglio venire incontro: sono certo che avete almeno il numero di settembre di Zzap!! o TGM: in entrambi c'è una recensione di baseball con tanto di spiegazioni. Tutto a posto? Veniamo al sodo!

E' vero che ormai i giochi che si fregiano di scritte tipo: Ultimate, Super, ecc. non si contano più, ma questo vuole essere veramente qualcosa di definitivo nel campo delle opzioni. Tanto per cominciare statistiche complete e accuratissime aggiornabili e modificabili a piacere. Tra i parametri più interessanti spiccano la "mano preferita" (ergo: giocatori mancini o destrini, dettaglio importante nel baseball di alto livello) e un indicatore di forma per tutto l'arco della stagione (molto poco pratico, però).

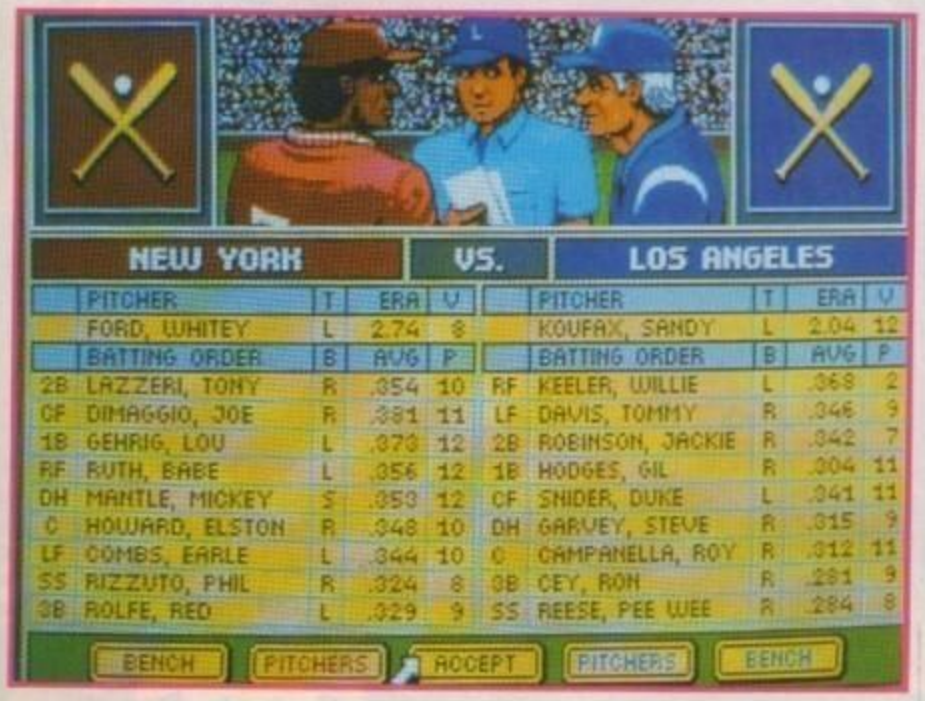
Tra l'altro è possibile farsi consigliare dal computer il migliore ordine di attacco o di difesa.

Anche in campo, però, non si scherza quanto a strategia: oltre alle schermate di opzioni tradizionali (palla veloce, curva, ecc.) c'è una schermata di opzioni tattiche avanzate. Ad esempio potete guardarvi le statistiche del lanciatore che vi sta davanti un attimo prima di dover respingere il suo tiro (mai visti giocatori che vanno in campo con foglietti? Io no!).

Un'altra interessantissima miglioria è data dall'evidenziamento del punto di rimbalzo iniziale della palla (come ormai saprete se si riesce a prendere la palla prima del primo rimbalzo il battitore "scasso" è eliminato direttamente), cosa utilissima anche perché spesso volentieri il tiro va subito fuori schermo a causa dell'altezza.

E ora, prima di passare la parola alla giuria, chiudiamo il discorso sulle opzioni speciali con la configurazione: grafica EGA o VGA e hard disk obbligatorio. Consigliabile un 386 a 50 MHz (no, non è una battuta, andate avanti!).

G.B.




PC

**Il baseball, si sa, è un gioco basato sulla velocità: velocità della palla che, per l'occasione fa il possibile per darcene l'impressione con vistosissimi scatti che rendono inutile ogni calcolo della traiettoria da parte del battitore; velocità dei giocatori che è stata simulata secondo lo stesso principio dell'antifluidità. Le due cose di cui sopra potrebbero anche passare inosservate se anche i controlli non risentissero di effetti del genere: arresti improvvisi quanto inspiegabili dei giocatori, ritardi di risposta e via dicendo. Qualcuno potrebbe obiettare: "chissà quale baracca di PC hanno usato per recensire il gioco!". Peccato che il nostro 286 a 12 MHz non sia esattamente una baracca... E proprio per questo passano in sordina la bella grafica (solo come definizione) e il sonoro digitalizzato, tutte le varie opzioni disponibili e tutte le varie statistiche che contribuiscono indubbiamente a gonfiare il vostro hard disk (non per niente il gioco occupa 4.7 scomodissimi Mega! ) e che, soprattutto, possono interessare solo a un appassionato di baseball americano. Vabbeh, volete proprio che faccia finta di essere un americano ultraappassionato e giudichi il gioco in maniera più entusiasta? Il discorso non cambia: è davvero poco giocabile e tropo scattoso perché si riesca ad apprezzare qualche differenza effettiva tra i vari giocatori (per cui le varie statistiche perdono subito la loro importanza). Per molti uno spreco di spazio su hard disk.**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
**69%**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.
Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.

MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB

CUP WINNERS' CUP WINNERS' 1991

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

DISPONIBILE PER:
AMIGA - ATARI ST
C64 - PC
SPECTRUM - AMSTRAD

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard
Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2H

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## PREFAZIONE

*Come sempre il primo passo è quello più difficile da fare, poi, se si è sufficientemente convinti, il resto viene da sé; è così anche per la posta, si può rimanere impacciati davanti ad uno schermo bianco per parecchi minuti, senza riuscire a combinare nulla, scrivendo qualche frase che da un momento all'altro si cancella bruscamente con una certa latente insoddisfazione, alla fine quello che rimane è solo una sfumatura di uno stato d'animo passeggero suscettibile a mille interferenze esterne... Allo stesso modo anche le vostre lettere rappresentano una posizione transitoria, un'idea, così come ce ne sono un'altra infinità, un'idea che rimarrà però immutabilmente vincolata all'interno di un numero di una rivista destinata, come tutti, a diventare di mese in mese più vecchia; una fotografia di un istante, irripetibile come qualunque altro attimo ormai trascorso, che sapremo comunque ricordare per la sua profondità, idiozia, comicità, provocatorietà, indisponenza, noia... Certo, io sono decisamente avvantaggiato rispetto a tutti voi, qualunque cosa scriva questa viene pubblicata, per voi ci vuole anche molta fortuna; questo però non toglie nulla all'incredibile occasione che ci viene concessa, quella di essere protagonisti all'interno di una pagina che, nel suo piccolo, rappresenta un pezzo di storia, magari non dell'umanità, ma sicuramente della nostra vita, di noi che ci ritroviamo mensilmente a discutere di mille questioni per la voglia di farlo... E' una volta arrivato a deliranti considerazioni come queste che rifletto sull'opportunità di ricominciare con una nuova prefazione...*

### CONTINUANDO A RIFLLETTERCI...

Mi rendo perfettamente conto che molti di voi non ne possono più della "solita pirateria", se foste però voi a leggere le centinaia di lettere che giungono mensilmente in redazione vi accorgereste che circa due e mezzo su tre trattano di questo problema, cosa fare? Sono quindi convinto che sia importante, anche per questo mese, cominciare con una nuova analisi personale relativa ad un'altra sfumatura del problema; anche perché il solo fatto che questa sia arrivata in redazione rappresenta un'evidente testimonianza di come parlarne insieme serva, o quantomeno possa servire...

### "Dalla posta del numero 32,

... conosco parecchie persone che hanno centinaia di giochi e nessuno con il quale giochino seriamente...

... anche nel mondo dei videogiochi, così come nella vita, si corre il rischio di rincorrere invano una sfilza interminabile di dischetti azzurri con la loro etichetta appiccicata sopra, il tutto senza magari rendersi conto del motivo...

... frenesia insaziabile, per non dire ingordigia, di novità apparentemente sempre più luminose, sempre più esaltanti, ed è così facendo che trascuriamo la vera realtà senza riuscire a goderci il presente...

### Titolo: Piratofobia

Sottotitolo: Li vuoi per giocarci o per dire "ce li ho"?
Come spesso accade nella vita quotidiana, quando un fenomeno si evolve in modo graduale, non ci si rende conto, a causa della mancanza di un punto di riferimento, dei mutamenti che questo implica nel mondo interiore ed esteriore: giunge così il momento che ci si accorge improvvisamente dell'accaduto, e dei profondamenti cambiamenti che sono intercorsi. Ciò è avvenuto anche per un fenomeno attuale, che però è in continua evoluzione: la pirateria. In principio esso consisteva nello scambio da parte di un ristretto gruppo di conoscenti di programmi acquistati e in seguito copiati. Sucessivamente qualche d'uno ebbe l'idea di vendere questi programmi su un mercato più vasto e, mancando una precisa legge che tutelasse i diritti dei programmatori, alcuni negozi iniziarono la distribuzione del software copiato, con un evidente guadagno. In seguito qualcuno, sfruttando le proprie conoscenze informatiche, inserì nei videogiochi dei trainer, in modo da facilitare il gioco; i clienti, in un'epoca nella quale il mercato videoludico era ancora in una fase embrionale, affascinati da questa prospettiva, espressero il loro consenso con l'acquisto, sancendone il successo. Il mercato della pirateria, poi, contemporaneamente al graduale sviluppo software e hardware, si espanse, fino a raggiungere le attuali dimensioni: migliaia di titoli disponibili, negozi e banche dati sempre più forniti, veri e propri abbonamenti settimanali, circolazione di un'ingentissimo quantitativo di denaro. In questa caotica e frenetica situazione molti stanno dimenticando l'effettivo scopo dei programmi: essere utilizzati. Questa potrebbe apparire come un'affermazione assurda (al limite del paradossale, ndR), l'inutile precisazione di un dato fondamentale, ma invece non è così. Sempre più spesso accade di chiedere ad un conoscente come sia un videogioco e sentirsi rispondere: "Ah, proprio non lo so, gli ho dato solo uno sguardo...", oppure "ci ho giocato qualche minuto, poi mi sono rotto", magari quando il gioco in questione è un'avventura Sierra o Lucasfilm, oppure un rompicapo come Loopz o Lemmings.

Con questo non voglio incolpare nessuno in particolare, ma solo indurre alla riflessione: che senso ha possedere 200 videogiochi, se poi se ne porta a termine uno solo, magari grazie all'appoggio di un trainer? Il desiderio bramoso e l'avidità di possedere tutte le novità sul mercato non rappresentano solo un oltraggio ai diritti d'autore, ma rivestono le caratteristiche di uno stato degenerativo della mente umana. Il comportamento assume poi ulteriore gravità se viene considerato, con intento provocatorio, come l'espressione di uno stato premonitore alla cleptomania... (Non le conto nemmeno più le volte che ho letto: "sono mica tanto stupido da comperare un gioco originale, sono furbo io!". Con questa frase, come già detto, non mi riferisco al ragazzino che scambia i giochi all'intervallo perché con la sua mancia dovrebbe attendere due mesi prima di potersi comprare un gioco originale, quanto invece a chi lo scrive perché è contento di aver in qualche modo fregato il prossimo, e si sente forte di questa sua "vittoria"...). A questo punto sarebbe conveniente lavarsi il viso con acqua fredda e poi guardarsi allo specchio. Provate a chiedervi se vi state veramente divertendo con i vostri computer, oppure se state inutilmente accumulando titoli da aggiungere alla vostra lista e alla vostra montagna di dischetti, dei quali molti ormai ricoperti da uno spesso strato di polvere. Provate a ricordare l'ultimo gioco che avete caricato: per quanto tempo ci avete giocato? Avete cercato di terminarlo? Oppure li avete solo riposti dicendo: "Ora ce l'ho!". A questo punto qualche d'uno penserà che questo è il solito discorso patetico ed inutile: ciò significa che o si sente estraneo al problema, o si sente estraneo all'inopportunitò di alcune sue azioni, cercando di dimostrarsi superiore. Bene, in entrambi i casi provi a rileggere l'ultimo capoverso, magari impersonificando l'altro ruolo dei due considerati. Quello che voglio è solo che invece di accumulare centinaia di giochi e meglio comprarne un paio, dopo un'accurata analisi delle loro caratteristiche e delle vostre effettive necessità per poter riscoprire nuovamente fra utente e videogioco che si è ormai smarrito dietro a mille compromessi. Ci si renderà finalmente conto quanto sia illogico possedere tutti i programmi del mondo solo per poterli possedere..."

Marzio Simeone

*Provate a chiedervi quale è stato il programma che avete più utilizzato da quando avete l'Amiga...*

## IL DOMANDONE DEL MESE

"Carissima redazione,
chi vi scrive è una ragazzo di roma (notare la erre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

minuscola) che ha un'Amiga 500... Posseggo un xcopy e vorrei sapere se diminuendo le tracce (o traks) posso registrare due giochi su un solo disco a doppia densità, vi ringrazio... The Ignorant, ovvero l'Ignorante Intelligente".

*Ma che domande, certo che si può! Se poi il disco fosse addirittura di quadrupla densità (ottenuta abbastanza facilmente cospargendo la superficie magnetica con aceto balsamico e quindi sottoponendola a tre minuti e quarantasei secondi di lampada UvA) ce ne starebbero perfino quattro, a volte anche di più... Se poi tu riuscissi addirittura a trasformare il dischetto in un vero hard disk mediante il processo di essicazione eschimese che pochi al mondo conoscono, a quel punto saresti a posto, prova a pensarci: centinaia di giochi su un solo dischetto! Ti devo però anticipare che non è affatto facile...*

### CONSOLE!

Allora, avete visto? Contenti? Avete tirato un bel sospiro di sollievo? Non ditemi però che adesso comincerete a scrivere che rivolete le console su TGM... Era qualche mese che se ne parlava e i risultati del questionario (del quale ci occuperemo il mese prossimo) hanno parlato chiaro, inducendoci così a ritenere ormai matura l'uscita della prima rivista italiana interamente dedicata alle console. Già che ci siamo una seconda precisazione che riguarda i nostri corrispondenti inglesi che hanno deciso di abbandonare l'affollato ambiente computeristico a 16 bit preferendo buttarsi per l'appunto sulle console; questo significa che da oggi (lo era anche prima comunque, salvo che per pochissime eccezioni, come la recensione di Shadow Dancer (della quale ci scusiamo) che rappresenta l'ultimo "falso storico" sia per foto che per votazione) The Games Machine è la prima ed UNICA rivista italiana di videogames che sia effettivamente e interamente italiana, vi assicuro che per noi questo rappresenta un importante punto d'arrivo!

## DE SOLUTIONIBUS...

"Censuratissima redazione di TGM,
sono un vostro accanito lettore, che dopo aver avuto il piacere di aver visto pubblicato il suo nome, vi riscrive almeno con la speranza che questo si ripeta (basta che non lo dici in giro che mi hai mandato una foto con indirizzo e telefono della tua fascinosa vicina di casa... NdR). Sfogliando la vostra rivista, sempre più bella e aggiornata (come ti sembrava quella del terzo piano? NdR), mi sono accorto di come non abbia nulla di quel minestrone freddo e insipido che ho trovato altrove... Avete solo un piccolo difettuccio e per spiegarmi meglio vi racconto un aneddoto: dopo due lunghi mesi di assiduo risparmio riesco finalmente a raccimolare la cifra per l'acquisto dell'eccezionale gioco Elvira, sprizzante di gioia corro dal mio rivenditore di videogames (originali!) e compro il gioco. Guardacaso mi rimangono poche migliaia di lire che spendo in una fantasmagorica brioche: cioccolata, cassata siciliana, e panna (slurp!!!)(quelle che ti impestano la faccia di foruncoli in tempo reale, a cominciare dal momento d'acquisto... NdR) mentre i restanti soldi li impiego per l'acquisto del TGM d'Aprile. Arrivato a casa inserisco il dischetto nel computer e durante il caricamento sfoglio distrattamente la rivista; non l'avessi mai fatto! Il sangue nelle vene mi gelò all'istante, il cuore si fermò di battere (presumo abbia ripreso, ndR) e un urlo agghiacciante si levò dalla mia stanza: nel giornale c'era la soluzione completa di Elvira e non era neanche passato un mese dalla sua uscita (per PC era comunque già disponibile da un po' di tempo, la soluzione (comunque identica) proveniva da lì, ndR). Penso che abbiate capito il mio problema. Non è giusto pubblicare la soluzione del gioco appena questo esce solo perché un gruppo di smidollati ha premura di finirlo; attendete almeno sei mesi prima di farlo, almeno per grossi giochi come Elvira o Monkey Island, altrimenti ne minate pericolosamente la longevità, mi spiego?"
Saverio Conigliaro

"Strafichissima redazione di TGM (parli con me? NdTGM),
questa mia (che, fra l'altro, come avrete notato è scritta a macchina (peccato, pensavo stessi imitando i caratteri a mano, e mi sembravi bravo! NdR)(ci metterò un ora in più, ma per voi questo ed altro)) vuole essere sopra di tutto (così è più incisivo) un ringraziamento verso di voi, vi ringrazio di esistere (mmh! Che leccata)(il sentimento è comunque del tutto reciproco, altrimenti non ci saremmo neppure noi... NdR); ma soprattutto vi ringrazio di una cosa molto più importante: qualcosa che riguarda Monkey Island.
Mi spiego, io, me ne vergogno, ero uno di quei sudici tipi che le mitiche avventure della Lucasfilm le finivano pigramente solo grazie alle soluzioni stampate su qualche rivista, mandando all'aria quel mucchio di divertimento celato da quesi strani dicchi mangetici (scusate, è la commozione).
L'ultima volta però qualcosa è cambiato!
Da quando vidi Monkey per la prima volta sulle pagine della vostra onomatopeica rivista, mentre la bava colava a fiumi dalle mie mascelle sigillate, giurai che quel gioco doveva essere mio!
Lo potei acquistare dopo circa un mesetto (sapete, il prezzo non era poi troppo accessibile per un ragazzo di quattordici anni che va in piscina quattro o cinque volte la settimana), così mi si presentò l'insistente dilemma: "Lo finisco subito con la soluzione e quando sono arrivato alla fine mi pento e mi faccio venire le convulsioni oppure mi faccio furbo e ci gioco con questo magnifico gioco!". Grazie alle vostre sagge parole, ribadite ogni volta che potevate, optai per la seconda soluzione. Ora sono orgoglioso di dire che sono riuscito a finire The Secret of Monkey Island da solo, senza il minimo aiuto in cinque giorni di puro divertimento (a qualche d'uno potrebbero sembrare troppi o troppo pochi, per me principiante sono stati perfetti). Quelli che sono come ero io non credo che si possano immaginare la soddisfazione che si prova a riuscire a risolvere un enigma dietro l'altro potendo dire di aver abbattuto le barriere che il programmatore pone fra te e la gratificante scena finale.
Posso dare un consiglio a costoro: cambiate, perché giocandoli questi games sono una favola, non fermatevi alla prima difficoltà, non usate le soluzioni, piuttosto i vostri amici di TGM saranno ben contenti di aiutarvi se glielo chiederete con gentilezza (non è solo questione di gentilezza, ma purtroppo anche di tempo, quando si telefona non si può mai sapere cosa stia effettivamente succedendo dall'altra parte... Ad ogni modo cominceremo quanto prima anche noi una nostra hot-line... NdR). A parte questo da quando ho finito Monkey non riesco a trovare un altro gioco che mi appassioni allo stesso modo, certo, mi posso consolare col fantastico Chuck Rock o con l'immortale Gods, ma solo il ritorno di Le Chuck mi ridarà la vera gioia di giocare con l'Amiga".
Pianesani Alessio

*Ho pubblicato due opinioni contrastanti di una problematica che già altre volte era saltata fuori dalla vostre missive. Il discorso non riguarda solo le soluzioni, ma i tips in generale. Per quanto riguarda i cheat mode crediamo che chiunque sia alle prese con un videogioco abbia come obiettivo ultimo quello di portarlo a termine, ci sono però delle volte che o per difficoltà proprie del programma o per "incapacità" (meglio dire semplice mancanza di tempo e costanza) del giocatore questo non viene ottenuto; a questo punto il trucchetto vuole semplicemente favorire tutti coloro che sono curiosi di vedere cosa d'altro il programmatore è riuscito ad infilare nel gioco... E allora la polemica contro i trainer? Mi sono fatto questa domanda da solo, altrimenti potremmo sembrare contraddittori; personalmente credo che un conto sia una semplice pressione di un tasto prima di cominciare a giocare, con il risultato di azzerare le difficoltà del gioco, ben altra cosa giocare ad un gioco e quindi andare a cercare su una rivista un cheat-mode, che deve comunque essere inserito personalmente e volontariamente da voi, la differenza, per quanto lieve, mi sembra sostanziale. Passiamo ora al discorso soluzioni che ha generato la giusta protesta di Saverio; e cominciamo subito dal tempo che suggerisci dovremmo lasciar intercorrere dall'uscita del gioco alla pubblicazione, su questo saremmo d'accordo, ci sono però dei problemi: TGM non è più l'unica rivista del settore, questo significa un'implicita e leale concorrenza che anche nell'ambito circoscritto tips si fa sentire ("li copiate di qui, li copiate di là", non è vero, ma è ovvio che se il trucco è lo stesso ci sono buone probabilità di vederlo su più di una rivista...), non avrebbe quindi senso non pubblicarla noi se poi questa viene proposta da altri; capisco quindi che la presenza di una soluzione possa essere per un videogiocatore "leale" una forte tentazione, ma non posso far altro che invitarvi (come del resto facciamo) a risolvere l'avventura per conto vostro e ricorrere ai nostri aiuti solo in caso di necessità. Concludo il difficile discorso con un'ultima osservazione: tutte le avventure Sierra hanno il loro hint-book, è molto probabile che in un prossimo futuro questo possa venire direttamente allegato alla confezione originale...*

## SALUTI DAI LETTORI...

Come ogni anno in occasione dell'estate abbiamo ricevuto qui in redazione tantissime cartoline, ringraziandovi per il gentil pensiero ho deciso di salutare alcuni fortunati lettori che sono stati regolarmente estratti alla presenza di un rispettabilissimo notaio... Stefano (da Marina di Campo), Attila (il Lupo di Pasturo), Claudio Palazzi (da Locarno), Luca Maraldi (da Golfo Aranci), Alessandro Pino (da San Teodoro)(Ho trascorso quindici anni di vacanze poco distante, a Costa Dorata, NdMax), Guybrush (direttamente dalle coste della Bretagna), Antonio Ingrassia (da Lupo Alberto, provincia di Silver), Fulvio Trinca (da Riccione (magari ci siamo visti, ebbene sì, una settimana in Riviera l'ho trascorsa anch'io... Non ho capito il tuo "ps", interessante comunque, ndR), Antonio Spatrisano (da Sorrento), Paposcia (dalle Isole Tremiti), Cesare (da Cala Galdana), Stefano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Maggi (da Pradovera), Maurizio Faini (da Carenno), Simone Biagini (da Laives), Giuliano Jannotta (dall'Irlanda), Giuliano (dal Lago di Carezza), Maurizio Iuliano (Selva Valgardena), Saint Malo (dalla Francia), Fulvio Trinca (dal Sud Tirolo, Alto Adige, sei uno che gira...), Alessandro Foletto (da Sapri), Caravaggio's Band (Calella), Lorenzo Perugini (Villa Simius), Gabriele Ceno (dalla Costa Calida), Diego Leonardi (Lisbona), Alvise Spanò (dalla Sfinge, quella vera, non quella di Zak!), Colonel Luke from 3d Armored (da un posto dove ognuno vorrebbe passare le vacanze, o almeno parte...) e Laura Innocenti (da Amsterdam (facciamo finta che sia arrivata...). Grazie a tutti!

## IN CERCA DI NUOVE IDEE

(Come sempre ben accette)

"Carissima redazione di TGM,
mi chiamo Stefano ed è la prima volta che vi scrivo. Ho aspettato che uscisse il numero di Luglio Agosto per rivolgervi dei suggerimenti/critiche. Dunque, il nuovo TGM è senza dubbio migliore, soprattutto perché è migliorata la qualità in generale. Le recensioni, con l'aggiunta delle faccine, danno quasi sempre una buona idea sul prodotto, ma quello che secondo me è necessario è un voto, una percentuale, sulla difficoltà. Molto spesso quando non ci troviamo d'accordo su un voto è soprattutto a causa dell'eccessiva o troppo poca difficoltà che il gioco offre. Molti videogiochi bellissimi sono rovinati perché troppo facili o difficili. Cosa vi costa mettere, chessò, delle stellette dall'uno al dieci per definire anche il livello di difficoltà? In questo modo, a parte il fatto che i giochi da una o dieci stelle verranno spesse scartati, perché troppo vicini a uno dei due estremi, ognuno potrà avere il grado di sfida che vuole. Per esempio se un RPG prende 3 stelle, il novellino ci si butterà senza correre il rischio di trovarsi di fronte a qualche cosa di indistricabile; vi prego di accettare il mio consiglio, o quantomeno prenderlo in considerazione".
Stefano

*Devo ammettere che l'idea non è affatto male, ma ci sono alcune considerazioni da fare: volendo determinare un coefficiente di difficoltà per ogni gioco si finirebbe per dover affrontare degli ulteriori problemi di quantificazione obiettiva (come se non bastassero quelli di Marco Spadini, che è tornato nuovamente alla carica, ho deciso di prendermi almeno un mese di tregua!) per il reale livello di difficoltà. Per fare un esempio: due stellette per me che sono un campione nei giochi di guida (modestia ante omnia...) potrebbero già rivelarsi un ostacolo insormontabile per qualche d'un altro meno dotato, non parliamo poi delle avventure o gli RPG dove vengono sollecitate doti intuitive estremamente personali e come tali difficilmente calcolabili. E' comunque evidente che un gioco semplice rimane un gioco semplice e che un Monkey Island risulta indubbiamente più abbordabile di un Operation Stealth, a prescindere quindi dalle stellette (delle quali magari ne riparleremo, se sarete in molti a ritenerla un'idea valida) credo che la cosa più importante sia specificare sempre nel commento la complicazione del gioco, cosa che, almeno quando indispensabile, abbiamo sempre cercato di mettere in evidenza...*

### TGM ARTWORK

Ho notato che spedite sempre più spesso del vostro materiale (grafico, programmi, giochi, disegni...) all'interno delle lettere. Facendovi innanzitutto dei meritati complimenti devo ammettere che alcuni dei vostri lavori ci hanno notevolmente impressionato... Devo quindi ringraziare Fulvio Fontana per il bellissimo disegno (hai dato un'occhiata all'indice?), due validissimi team di programmazione (che abbiamo messo direttamente in contatto con una casa di software...): i Dolphin (Francesco D'Angelo e Fabio Anselmo che stanno convertendo Columns su Amiga con l'Amos) e i Proxima Design (Alberto Magnani, Sirio Zuelli, Salvesen Desiderius), senza dimenticare Roberto Pasetto per le interessanti schermate, Ivan Bersanetti (che prosegue così la serie di citazioni consecutive) e i simpaticissimi Squattrinati da Napoli (con l'aggiunta di Luca Siciliano) ai quali devo lanciare un disperato appello: cercate di diminuire, almeno un po', la frequenza dei vostri fax, la Donatella è tentata di farmi pagare la carta!

### RISATINE A DENTI STRETTI

"Tanto il mio è più bello, pa pa ppero!
Hi love you cara redazione di TGM, sono io, il terrore dell'umorismo. Sono un ragazzo bellissimo e le donne vanno pazze di me; sapete, l'altra notte una ragazza ha bussato per ore alla mia porta, ma io non l'ho lasciata uscire (questa l'ho già sentita... NdR). Dopo questa mazzata in francopollo passiamo al problema: ho un amico (l'unico che ho) che mi dice sempre: io ho il megadrive e tu quella m...odesta macchina dell'Amiga. Gli ho già mangiato le gengive, strappato le sopraciglia con il nastro isolante e l'ho persino baciato, ma lui regge. Che faccio? Intanto vi ridò un'altra mazzata sul mignolino del piede sinistro, quello con l'unghia incarnita; un bambino chiede alla mamma: mamma, i drogati sono fatti come noi? No figliolo, di più, molto di più! Brutta eh? (Brutta no, ormai vecchia sì, ndR) Non a caso mi chiamano Mario: dove finisce la battuta e comincia il terrore...

### TOP GAMES

Finalmente sono iniziate ad arrivare le vostre lettere in argomento e possiamo quindi cominciare la classifica mensile dei giochi preferiti... Siccome siete stati in molti a richiederlo vi preannuncio anche delle miniclassifiche (e anche minischede, visto che siete in molti a chiederle) di ogni recensore...

1 Monkey Island
2 Lemmings
3 Kick Off 2
4 Turrican II
5 Chuck Rock
6 Lotus Esprit Turbo Challenge
7 Gods
8 Indianapolis 500
9 Speedball II
10 Prince of Persia
11 Swiv
12 Supercars II
13 Wrath of the Demon
14 Awesome
15 Pro Tennis Tour II

### DE BELLO PERPETUO...

Sfogo.
Oggetto: Commodore Amiga,
La suddetta macchina, cari amici miei, è sempre stata considerata da molti come il miglior computer da gioco mai esistito, con un ottimo rapporto qualità/prezzo. E in effetti viste le sue potenzialità potrebbe anche essere così; ma allora perché "sfogo"? Cerco uno sfogo perché l'Amiga, nel suo ancora breve periodo di vita, ha sempre avuto qualche cosa che, per un motivo o per l'altro, gli era superiore. Non crediate che voglia insultare il gioiello, visto che ce l'ho ormai da quattro anni, ma è così: appena uscito l'Amiga ha dovuto inquadrarsi in un certo tipo di mercato, dove regnavano i piccoli computer. Dopo questa fatica è entrato nel suo "range" dei computer a 16 bit, dove ha cominciato ad arrancare nei confronti dell'odiato Atari ST. Ovviamente nessuno potrebbe dire che questa macchina sia migliore... Eppure fino a qualche tempo fa l'Amiga è vissuta all'ombra dell'Atari. Questo perché il secondo era uscito prima e quindi poteva inizialmente contare su una diffusione maggiore, soprattutto in Inghilterra, e perché costava decisamente meno... Le conseguenze di questo si sono ripercosse sui giochi che uscivano prima sull'St, per venire poi (vergognosamente) convertite sul Commy. Tutto questo fino a quando l'ST, viste le nuove tecniche di programmazione, non ha iniziato a perdere colpi e a rilevare le sue carenze. Finalmente l'Amiga ha potuto godere del suo periodo di felicità in cui sono nate case che tuttora lo supportano appieno, sfruttandone le incredibili capacità. Un periodo nel quale ogni cosa usciva per l'Amiga, in genere prima degli altri computer.
E poi? E poi, il PC signori. Ebbene sì. Oggi l'Amiga vive nell'ombra del PC. Non saltatemi addosso dicendo che quelle case di cui parlavo (vedi Psygnosis) sono ancora quasi interamente dedicate al Commoodore, ma a mio avviso è finito (almeno per me) il periodo in cui ci si accontenta di ammazzare qualcuno a pedate, o di sparacchiare qua e là nello spazio. E invece tutte le case più "serie" come Sierra, Microprose, Lucasfilm e altre ancora, ormai sviluppano i loro giochi su PC riservandosi prima o poi di riproporre anche una versione Commodore, spesso non all'altezza. Basti pensare a tutti i simulatori, alle avventure grafiche. Questo accade perché il PC è diffusissimo in USA, sede di queste case, e perché il PC si adatta molto più alle caratteristiche di certi giochi. Purtroppo l'Amiga risulta migliore per tutte quelle categorie di giochi che vanno bene al bambino che entra nel negozio e chiede l'ultima licenza o l'ultima conversione (beh, non generalizziamo troppo, altrimenti qui di veri uomini ne vedo ben pochi... NdR) rimanendo esaltato dalle foto della confezione... E' quindi del tutto giustificato che il software serio arrivi sull'Amiga con notevole ritardo, o in forma ridotta, perché anche le software house hanno capito quale è il target delle produzioni su Amiga!
Vi chiederete perché ho scritto tutto questo. Non lo so. Forse per riempire le pagine della posta di TGM (qualche d'uno lo deve pur fare, ndR). Sempre che mi pubblichino. Comunque sia vi soluto con piacere perché TGM è l'unica rivista con una posta decente..."
L'affranto Jacopo Prisco

*Non c'è nulla da fare, il tempo passa, ma la storia è sempre quella... C'era ai tempi dell'Atari e dell'Intellivision, s'è ripetuta con gli epici scontri fra Commodore 64 e Specrtum, ha ripreso sui sedici bit con la rivalità fra Amiga e ST, minaccia di esplodere fra le console (che una volta esiliate sulla*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*loro rivista e essersi liberate dei computer inizieranno sicuramente a darsi battaglia fra loro), e adesso sorgono già le prime discussioni con il PC... Devo comunque sottolineare come la tua intelligente lettera non volesse essere (quindi niente repliche in stile "ultima crociata", per favore) nulla di esplicitamente polemico, quanto invece un'obiettiva disanima della situazione che merita a questo punto ben poche precisazioni ulteriori.*
*Come già emerso dall'intervista alla Lucasfilm proposta qualche mese fa il mercato mondiale è ormai scisso in due: da una parte la produzione statunitense che ha già da qualche tempo decisamente imboccato la strada dei PC seguendo risultati di vendita (sia hardware che software) decisamente confortanti; dall'altra le case europee che mantengono l'accento sull'Amiga dirigendo su questa macchina la maggior parte dei loro sforzi (fortunatamente a discapito dell'ST, dico "fortunatamente" perché era il caso che anche in Inghilterra e Francia (dove l'Atari è diffusissimo) iniziassero a dedicarsi in prima persona alla programmazione Amiga, senza limitarsi alle solite conversioni "semidirette" che così spesso hanno lasciato quello spiacevolissimo cattivo gusto in bocca agli utenti Commodore). Stabilire ora come si andrà evolvendo il mercato (senza dimenticare le console che, vendite alla mano, devono ormai essere necessariamente considerate come elemento primario), non è certo facile, per il momento si può solo ribadire la superiorità dell'Amiga sui giochi più propriamente arcade (giusto per fare un discorso molto schematico) e quella del PC per simulatori e avventure grafiche che (provenienti nella maggior parte dal capiente serbatoio americano) continueranno quindi ad essere pubblicati nell'ordine che ormai conosciamo... Lo so che attendere tre mesi prima di avere fra le mani giochi come Indy 4 o Monkey 2 sarà difficile, cerchiamo almeno di consolarci con Cruise for a Corpse...*

### *SYNTHETICAMENTE*

Cominciamo con un saluto all'ormai affezionato Diego Olioso (che non perde la sua vena poetica: "l'amore è causa di tristezza, e questa per esistere ha bisogno dell'amore; purtroppo io capirò cosa sia amore e tristezza solo perdendoti..." (tratto da "cosa succede se TGM è esaurito in edicola!" NdR)) che ha anche catalogato tutti i giochi recensiti da TGM nei secoli dei secoli, i dati non sono stati verificati, ad ogni modo vedono in prima posizione l'Amiga con 428 recensioni, al secondo posto l'Atari ST con 238 recensioni e al terzo il PC con 186 (in netto recupero comunque). Se avete voglia, potete controllare...
Un caloroso saluto a Nikrooz Hosseini, un ragazzo di vaghe origini persiane ("infatti sono nato attaccato ad una finestra!"), è vero, di Creatures per Amiga si è persa ogni notizia, ma la speranza è l'ultima a morire (anche se chi visse sperando...).
Fabrizio Balda ha composto un lungo e piuttosto ermetico racconto, cerco di riassumerlo: "E fu luce", per il resto saluto anche Gianluca Masina (ho deciso che d'ora in poi voglio le tangenti sulle scommesse che vi faccio vincere), Filippo Falcinelli (mi scuso con lui e con tutti voi lettori per le foto mancanti della fase arcade dello Squash, la rivista segue un "iter" a volte tortuoso, alla fine qualche "toppata" ci scappa...), Rubens Canonico (do deciso di non far leggere la tua lettera a Max, altrimenti, conoscendolo, preparava almeno un paio di pagine di risposta... Guarda comunque che ai tempi della sua celebre polemica (che detiene tutt'ora il record di prolissaggine) non aveva tolto spazio a nessuno di voi, Carlo aveva fatto la sua posta e il file era stato aggiunto in seguito, se non ci fosse stato avreste trovato le stesse cose scritte, solo con un carattere più grande...), Carlo Scarozza (che ha finito Turrican II in quattro giorni, complimenti! Ma riesci a succhiare una fruit joy senza masticarla?), Ernesto del Gesso (che mi chiede di pubblicare il suo indirizzo per corrispondere con altri lettori, non sei stato il solo a porre la stessa domanda, al momento non sono autorizzato, può darsi comunque che faremo una rubrica dedicata ai "contatti").
Proseguiamo con un interrogativo abbastanza curioso che mi è stato posto da Raffaele Sedda (alias Dr.Pazzus): "il problema è relativo a Prince of Persia, sono giorni che mi pongo la stessa domanda, ma non riesco proprio a rispondere; come hanno fatto a far entrare quell'uomo dentro il disco? L'hanno miniaturizzato?". Dopo aver interpellato alcuni affermati luminari in materia posso dirti che il problema non è tanto farcelo entrare (con un po' di buona volontà e qualche leggera pressione risulta abbastanza alla fine agevole), quanto invece non farlo più uscire! (Mica per niente poi alla fine c'è sempre una bella principessina da salvare...). Questa doveva essere la domandona del mese, poi ne ho trovata una migliore...
Un doveroso saluto al caro Giovanni Grimelli (che esordisce la lettera con tali parole: "sono scemo, e ve ne accorgerete...", alla fine però ci invita a non fare commenti stupidi sulla sua lettera per non rovinarla, contento lui...), cosa volete farci, suo padre è l'unico giornalaio della zona, non potrei certo privare tanti lettori della loro copia di TGM!
Giuliano Bartolucci sta organizzando una crociata contro una tristemente celebre casa inglese (che è solita lavorare in coppia...), colpevole di "periodico furto perpetrato ai nostri danni", ovviamente per ragioni d'etica professionale non posso supportare la sua iniziativa, in ogni caso se date un'occhiata alle preview vi accorgerete che con la conversione di Pit Fighter almeno per una volta ne stanno combinando una giusta... Pensate di essere i più veloci a Indy 500? Freddy '70 (torneremo sul tuo discorso) ha stabilito il record in prova fermando i cronometri sul 39.44 e in gara a 39.83.
"Nel numero 22 appariva una foto di Mith con un tizio che, come notava il recensore, era vestito da Ritorno al Futuro con jeans, scarpe da ginnastica e giacca universitaria (io non l'ho mai messa, o quasi... NdR), ma da quanto sembra nel numero 33 le cose sembrano essere cambiate...". Effettivamente Massimiliano Reggidori ha ragione (come già avevamo sottolineato nella preview), al posto del giovane yuppie hanno scelto un muscoloso barbaro, questione di look... Prima che mi dimentichi ho promesso di salutare il mio caro cugino Daniele Ricagni, anche lui è uno dei nostri!
Vorrei tranquillizzare Fabrizio Nota e tutti gli altri per il noto (una rima con un nome ancora mi mancava, wow!) esodo di alcuni redattori verso le altre riviste, la situazione sembra stabilizzata....
Wing Commander sta per uscire (vedi preview), così è contento anche Rick The Avatar...
Claudio Alviggi mi dice di "aver messo insieme un libretto sulle avventure di Guybrush..." e vuole sapere se può interessare, la risposta non può che essere affermativa, l'invito è ovviamente aperto a tutti... Andrea Pavan vorrebbe le nostre foto firmate per appenderle in camera, Pietro Guardini richiede addirittura un poster, anche Diego d'Andria ne vorrebbe uno ("così ci faccio un altarino per le preghiere della sera..." (se non son matti non li vogliamo, ndR), altri ci vorrebbero come bersaglio per le freccette, così va la vita...
Tornando agli Squattrinati di Napoli trattiamo una preview per una nuova (ma non è a prima?) produzione cinematografica (che verrà ovviamente programmatada "Rete Squattro"), anche in questo caso la cosa vedremo cosa ne salterà fuori... Un saluto particolare al caro Raniero, autore di lettere lunghissime che risultano ottimale la sera prima di andare a dormire, specie se non si ha sonno (scherzo!); per quanto riguarda il gioco del Vic 20 "The Count" non sono proprio riuscito a saperne nulla (nonostante non sia il solo qui in redazione ad aver iniziato la sua "avventura informatica" proprio dalla prima perla di casa Commodore), credo invece che l'idea di riproporre vecchi classici come Popeye o Pitfall sull'Amiga sia molto interessante, aggiungo poi che sono le stesse software houses a confermare la cosa, basti pensare a giochi come Paradroid 90 o l'annunciata conversione di Head Over Heels.
Come già detto la seconda parte della soluzione di Monkey Island non è stata pubblicata per via dell'hint-book disponibile e dell'abbordabile difficoltà (che comunque non influenza affatto negativamente il gioco), per il resto Luca Lorenzetti vuole sapere "che aggettivo conieremmo per un povero derelitto che giudica orripilanti (per non dir di peggio) giochi come Loom, Powermonger e Maniac Mansion...". Alla fine abbiamo deciso per un'amichevole "Strunz Runner"...
Rispondo brevemente anche ad alcune domande di Francesco Zito, per quanto riguarda il CDTV ne parleremo nuovamente quanto prima (così sistemiamo anche Raimondo Giammanco, non solo lui...), per il resto: "Sarà mai disponibile il coin-op di Street Fighter II su Amiga?", proprio il coin-op credo sarà un tantino difficile, la conversione non è stata ancora annunciata, ma potrei scommeterci quello che volete che la US Gold ci sta già pensando. "Per quanto riguarda il gioco del mitico Dylan Dog, faranno solo quello del numero 5 o anche altri?", come ha già detto Max (che l'ha visto in fase di sviluppo è ne assicura l'ottimo livello) un paio di numeri fa il gioco è ispirato all'albo degli Uccisori, non si esclude che se il gioco otterrà il successo che molto difficilmente potrebbe mancargli ci possano essere anche degli sviluppi futuri, state pure tranquilli che nessuno rinuncia a qualche cosa che funziona!
Prima di concludere quest'ormai sesta fatica m'è venuta voglia di proporvi di nuovo un paio di quiz canori, molto facili, che per tenervi impegnati fino al mese prossimo: "I will turn your face to alabaster, when you'll find your servant is your master...". "The way that you look at me now, makes me wish I was you...". Ciao.

## *CONCLUDENDO*

**Se la prefazione è la parte più tormentata questa finale è indubbiamente la più facile e spontanea, non ho idea quanti di voi sappiano esattamente cosa questo significhi, ma una volta arrivati alla cinquecentosessantaseisima riga del C1 text si è già talmente prossimi ad una crisi di identità (cosa oltretutto molto rischiosa), che le parole vengono ormai da sole ("come le bolle di sapone"). Poi di colpo più nulla... E il momento di mettere la firma...**

**RICKI**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# THUNDERHAWK

## AH-73M

**SOFTEL**
DISTRIBUZIONE

Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che è stata definita "La più veloce simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

se, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 297

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# TERMINATOR 2™

## JUDGMENT DAY

NON E' NIENTE DI PERSONALE

CBM AMIGA · ATARI ST
AMSTRAD · IBM PC & COMPATIBLES

## TU SEI T-800

NEL GIOCO DI AZIONE TERMINATOR 2, IL SENSAZIONALE FILM DELL'ANNO CON IL POSSENTE ARNOLD SCHWARZENEGGER.

GRAFICHE SPETTACOLARI E UN'ANIMAZIONE DA CAPOGIRO TI CATAPULTERANNO IN UN'EMOZIONANTE STORIA...

ocean®

LEADER DISTRIBUZIONE

Acclaim™

entertainment

© 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V.
ALL RIGHTS RESERVED

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™
ARE TRADEMARKS OF

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/